

¡NUMER... VERSARIO: CUMPLIMOS TRES AÑOS
ARGENTINA $8,90 • URUGUAY $
PARAGUAY G 16.250 • CHILE $2.2
BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $27
NUKE
AÑO 3 • NUMERO 17
TU ... UAL DE E... GIA FOTONICA
GASARAKI
¡LA SERIE DE LA QUE NADIE ENTIENDE NADA!
CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002 EN VIDEO
COWBOY BEBOP: LOS HORRORES DEL DOBLAJE
EL CORREO DEL SEÑOR MIYAGI
ART BOOKS - MAQUETAS
Y TODO EL PODER DEL MEJOR ANIME
EDITORIAL POWER PLAY
ISSN 1515-1697
9 771515 169001 0001
EXPOCOMICS & ANIME : LA VERDADERA HISTORI

EDITORIAL

Por Patricio Land



¡Hola! ¡Al fin nuevamente juntos!

Supongo que esta editorial será semejante a la de la mayoría de las revistas de nuestro país y es por eso que no quiero bajonearlos con una mera enumeración de los problemas que nos ocasionaron salir con casi cuatro meses de atraso y el hecho de tener que aumentar de precio; sin embargo se hacen necesarias algunas aclaraciones: en nuestro caso específico una parte de este número estaba destinado a salir publicado durante el pasado mes de Diciembre de 2001...que a estas alturas y midiendolo en 'tiempo argentino' resulta el equivalente a cientos de años en el pasado, ¿verdad?. Fue por eso que antes de volver a mandar la revista a la imprenta decidimos revisarla y acutalizarla, sacando algunas notas para privilegiar la llegada de ciertas novedades.

De aquella Nuke despedida del 2001 lo poco que quedó finalmente es la tapa que ven aquí reproducida. Asi que, como ven, no bajamos los brazos y de hecho hemos duplicado el trabajo para hacerles llegar nuestro mejor esfuerzo, por eso esperemos que este espacio en el próximo número esté dedicada al animé y no a la economía, y que durante el tiempo que les lleve leer la revista puedan distraerse un poco de la agitada realidad nacional.

Dicho todo esto no nos queda más que volver a invitarlos a disfrutar del material que les ofrecemos en esta entrega.

¡Hasta el mes que venir!

STAFF

DISEÑO Y DIAGRAMACION

PATRICIO LAND

CORRESPONSALES

CESAR PEREYRA
MANUEL SILVA

CORRECCION

HUGO SPIELEN

VENTAS

ventasnuke@ciudad.com.ar



¡LA NUEVA SERIE TELEVISIVA DE CAPTAIN TSUBASA!

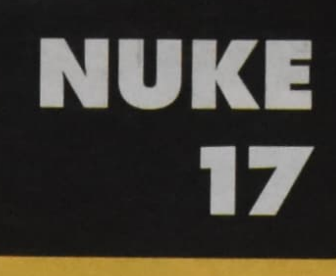
LOS MEJORES OPENINGS Y ENDINGS EN ESTRENO

VIDEO CLIPS DEL SENSEI PODER

¡Y MUCHO MAS!

Buscá en el CD el archivo CONTENIDO.TXT y enterate de todo lo que pusimos en el





2K1

EXPOCOMICS & ANIME

Lo mejor de este evento como lo vimos desde adentro



COWBOY BEBOP

¿De qué estás hablando, Willis? ¡La traducción de Bebop no la entiende ni el propio Spike!

GASARAKI

Pero como nos gustaba esta foto de Aika, los dibujos de Yushiro lo dejamos para la página 12

ACID RAIN	04	ART BOOK	36
TERMINAL DOGMA	12	TERMINAL DOGMA	38
FRIKY AREA	20	NO PAIN(T)	38
CHECK LIST	30	BOMBS AWAY	44

LOS SHAOLIN SOCCERS

Manuel Silva
César Pereyra
Pablo A. Castro
Santiago Garcia
Jorge Guesalaga
Ricardo Lopez
Saiykio Anime Fansubs Team

Leonardo 'Harlock' Ramírez
Hugo Spielen
Ignacio Esains
Dario Michelone
'La Tia' Priss
DWD
Sheng

STAFF

DIRECTOR

OSVALDO CELLUCCI

IMPRENTA

NEW PRESS GRUPO IMPRESOR S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GRAN BUENOS AIRES
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal. Tel. 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137, Capital Federal
Tel. 4301-0701

Nuke es publicada en Argentina por Editorial Powerplay. Tucuman 2242 9 Piso "D" Buenos Aires, República Argentina. Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697 Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores.

ABRIL 2002

NEWS

La movida japonesa en el mundo

Robotech: Battle Cry, el juego más esperado





Verdaderamente parece haber un mal karma con los juegos basados en **Robotech**. Desde que se emitiera la serie allá por 1985 todos los que hemos disfrutado con ella segui-mos esperando un buen fichín donde poder des-pachar Zentraedis a lo tonto. Hubo, cierto es, versiones de **Macross** para la Family y la Play pero todas ellas distaban mucho de ser lo que los fanáticos estábamos esperando.

También hubo intentos fallidos, como aquel simulador de combate de Crystal Dinamics, y otros que navegan a la deriva, como este proyecto de TDK Mediactive que ahora parece haber encontrado el rumbo correcto.

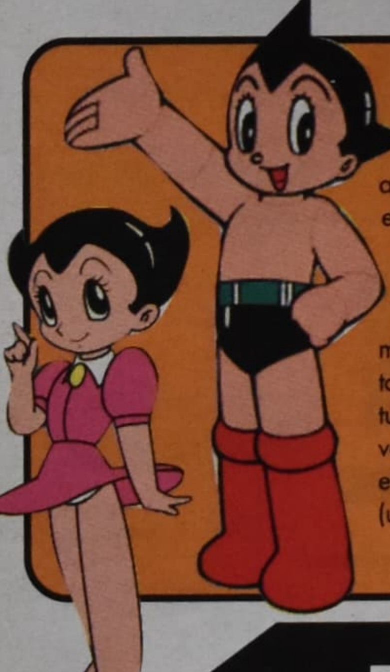
Desarrollado por la gente de **Vicious Cycle** y con gran parte del camino terminado (se habla de un 50% terminado) un nuevo juego de **Robotech** amenaza con hacernos el sueño realidad en Septiembre de este mismo año y para los usuarios de X-Box, Playsta-tion2 y GameCube

La gran novedad es que el programa utilizará la técnica de cel shaded para que los gráficos se asemejen lo más posible a la serie animada (misma técnica utilizada con notable éxito en títulos como el futuro éxito de Capcom: Auto modellista o el Jet Set Radio Future).

Obviamente se tratará de un arcade de combate donde podremos manejar nuestra **Valkyria** (bueno, Veritech para ser precisos) y transformarla en las tres conocidas modalidades.

Además se ha dado a conocer que entre los principales personajes que aparecerán en el juego van a estar: Lisa Hayes, Rick Hunter, Lynn Minmei, Lynn Kyle, Lord Khyron, Azonia, Miriya, Max Sterling, Roy Fokker, Glaudia Grant, y cómo no, el Capitán Gloval; es decir que resulta evidente que solo se abarcará nuevamente la primera parte de la trilogía.

Recordemos que contrariamente a los otros juegos ambientados en el universo **Macross** este programa está siendo totalmente desarrollado en Estados Unidos con las mismas características que la saga ha tenido bajo la propiedad de **Harmony Gold**



¿Una película de Astroboy?

Hollywood se empecina en seguir arruinando clásicos. Esta vez le toca el turno al retoño de **Osamu Tezuka**. El encargado de llevar a la pantalla grande a este engendro que aún no se sabe bien si será mitad con actores, mitad en 3D o totalmente hecha con personajes virtuales (¿a que no se imaginan quién va a estar hecho con poligonitos?) es el segundo director de **Dinosaurio** (un tal **Eric Leighton**) con guión de **Todd Alcott** (**Antz**) y **Ken Kaufman** (**Jinetes del espacio**) -Oh my God!-

Los yenes y las computadoras las pone **Sony Imageworks**, quienes planean tenerla lista hacia el 2004.

Seguramente este proyecto irá a parar al mismo cajón que la película de **Macross** y el film de **Meteoro** con **Tom Cruise**, ¿se acuerdan? ¡Ju, ju, ju!

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

¡Arte, diseños e ilustraciones de las series de animé de ayer, de hoy y de siempre!



¡Nueva serie de ovas de Macross!

Recientemente se anunció que **Kawamori** andaba en un nuevo proyecto. Por ahorael título tentativo es 'Macross VF-0' (léase VF-cero) y se trataría de una serie de cuatro ovas que saldrían a la venta en el otoño del hemisferio nor-te de este año. La buena es que **Shoji Kawamori** será el responsable del concepto de la historia, de la dirección y diseños mecánicos (es decir: ¡más Valkyrias!).

Por suerte lo acompaña **Kazutaka Miyatake** para los diseños mecánicos de todo lo que no sea una Valkyria. A este tipo le debemos los diseños de las naves de **Macross**, los mechas Zentradi y los increíbles Destroids; por lo que en nuestra opinión **Miyatake** es mucho más habilidoso con el lápiz (japonés, claro) a la hora de diseñar máquinas que **Kawamori** que viene haciendo Valkyrias cada vez más afeminadas...



De la historia nadie sabe nada, aunque los rumores apuntan hacia los eventos anteriores a lo que sucede en **Macross**, probablemente relacionada con el diseño del primer VF-1 (¿veremos a **Roy Fokker** probando prototipos?).

Por otra parte de los diseños se conoce sólo uno muy parecido a un VF-1 modernoso mezclado con un YF-21 de **Macross Plus**, como el que se ve en el recuadro de la izquierda.



Otro de los estrenos del verano en el **Cartoon** ha sido **Popolocrois Monogatari**, una serie de corte infantil pero que no debería pasar desapercibida por los amantes de los juegos de rol donde esta saga también ha echado raíces y buena parte de su historia (hay dos juegos para la Play y uno para la PlayStation 2).

Cierto día la pequeña **Hue** llega a un bosque cercano al castillo donde vive el príncipe **Pietro** y su familia. Sin embargo, la jovencita no recuerda los eventos que la llevaron a su situación actual y poco tiempo tiene para reflexionar debido al constante asedio de **Gamigami**, el malvado de turno.

La serie fue emitida en Japón entre octubre de 1998 y marzo de 1999 a lo largo de 26 episodios. La versión para habla hispana se emitió de lunes a viernes a las 7 de la mañana, lamentablemente sin repeticiones en otros horarios. Ahora nos tenemos que conformar con **Ham Taro**, a las 8:30, que también es muy bonito y divertido.

GUTA Y NO GUTA



Guta: ¡El episodio de **Dexter's Lab** donde toda la familia se sube a un roboto para defender a nuestro planeta!

Guta: ¡Que el juego de Robotech pinte ser una maaaasaaa!

No Guta: ¡Que siempre prometan juegos de Robotech que nunca salen a la venta!

No guta: Que en el número anterior hayamos puesto que Judy & Punch eran los conductores de Hot Shot, cuando en realidad todo el mundo sabe que el programa se llama Big Shot... ¡la culpa fue del corrector automático! ¿?



Big mistake! Y nos la dábamos de tenerla tan clara...

Guta: ¡Que el Cartoon empiece a considerar seriamente traer **Gundam Wing** a lo largo del año que viene!

¡Se casa Hideaki Anno!

Antes de que se flasheen mal vale aclarar que el director de **Neon Génesis Evangelion** no va a contraer matrimonio con alguna de las gordas **Clamp**, ni con alguna mangaka quinceañera, sino con una mujer de 30 años (**Anno** le lleva 11 de ventaja) de quien no se conoce el nombre pero se sabe que trabaja a las órdenes de **Ideaki** ya que el mismo la contrató para trabajar en su empresa (onda como la propaganda de Coca light).

La boda se realizará el próximo 27 de abril en Tokio a donde por supuesto ninguno de nosotros hemos sido todavía invitados; aunque no nos importa porque no sería nada sorprendente que el creador de **Eva** se arrepienta a último momento.



Se viene la remake de Appleseed



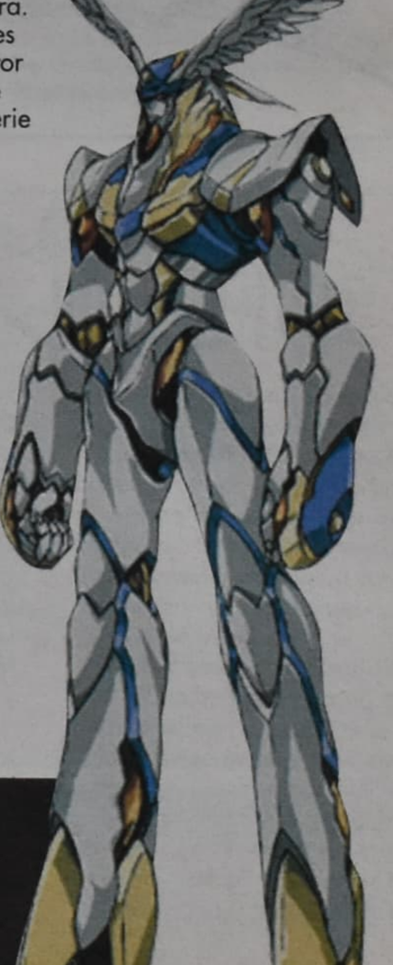
Appleseed fue el primer manga exitoso del idolatrado **Masamune Shirow**; historia futurista que a veces se entiende y a veces no que dejaba entreveer el potencial de un artista que por aquel entonces no se la creía tanto y era bastante más prolífico.

Sin embargo la versión animada de las aventuras de **Briareos** y la rubiales policía **Deunan** no estuvo a la altura de las circunstancias y pasó sin pena ni glora. Ahora merced a los avances tecnológicos y a que su autor es mega millonario, parece que los fanáticos de esta serie tendremos la revancha ya que se ha confirmado que el próximo 25 de Junio se estrenará una versión totalmente digital e inédita de lo que vendría a ser el segundo largo basado en este título. Para ello se ha utilizado un engine superpoderoso denominado Trinity, capaz de mover polígonos como si fueran verdaderos dibujos animados...

Rahxephon: nueva producción del Studio Bones

Al tiempo que lean esta nota el equipo de animadores independientes conformado por los principales creadores de **Cowboy Bebop** habrán superado la media docena de episodios de su nueva apuesta televisiva: **Rahxephon**.

La misma es una historia de ciencia ficción muy al estilo **Evangelion** que comienza cuando una entidad extraña aparece en el cielo japonés alterando la cotidiana vida del año 2012. Por supuesto hay pilotos adolescentes, ciudades fortalezas, soldaditos y robots gigantes, pero confiamos que con tanto talento puesto al servicio de este producto los buenos chicos de **Bones** no se hayan olvidado de contratar un guionista; basta mencionar los nombres de **Yutaka Izubuchi** (director de Patlabor), **Akihiro Yamada** (ilustrador de Record of Lodoss War) y **Maaya Sakamoto** (Escaflowne) como para que se vayan haciendo una idea de que este será un animé con todas las letas.



¿YA VISTE TODO LO QUE TRAE EL DATA DISC?

[redacted]

El Matsu ya tiene listo el regreso de Yamato a la TV nipona

El pasado 25 de Enero y en ocasión del cumpleaños del sensei **Leiji Matsumoto**, se anunció la noticia de que una nueva producción de **Shin Uchu Senkan Yamato** (Nuevo Crucero Espacial Yamato) estaba en marcha.

Durante casi un año un sitio de internet auspiciado por la compañía **Venture Soft** (misma que produce actualmente la serie) recogió las opiniones y deseos de miles de fans de la vieja serie para que las nuevas aventuras no decepcionen a las legiones de seguidores del **Matsu** (¡lo más pedido fue el regreso del **Capitán Okita**!).

Los koreanos ya se pusieron a dibujar y se espera que la serie se estrene hacia medidados de este año.

¡Ah, nos olvidábamos, el Matsu acaba de cumplir 63 pirulos!

Najica: nueva serie de los creadores de Agent Aika

Un poco de alegría no nos viene nada mal a los argento-somos y que mejor que el regreso del animé de bombachas y polleritas cortas para levantarnos el ánimo. ¡Si se alucinaron con **Agent Aika** esperen a ver lo que estas nuevas minusas se traen entre las piernas!

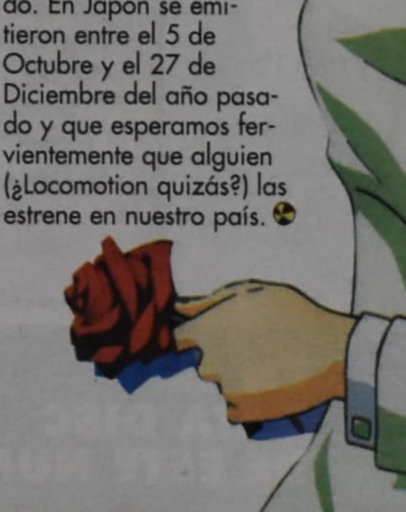
La protagonista es **Najica Hiragi**, miembro de una organización secreta al mejor estilo **Operación Rosa Rosa** (si, la peli de Sandro que dan todos los fines de semana por Volver). Durante su primera misión esta muchacha deberá rescatar a otra minusa quien más adelante se convertirá **Lila**, en su camarada de armas...¿pero es esta chiruza totalmente humana?.





La animación es excelente y tiene de todo: minifaldas, bombachas (perdimos la cuenta después de las primeras cincuenta), peleas, helicópteros, tecnología de punta, armas; en fin, lo que se les ocurra. Son doce episodios que para ser exactos llevan el título de **Najica Dengeki Sakusen** (Najica Hiragi Blitz Tactics) y que nos han encantado. En Japón se emitieron entre el 5 de Octubre y el 27 de Diciembre del año pasado y que esperamos fervientemente que alguien (¿Locomotion quizás?) las estrene en nuestro país.





GUTA Y NO GUTA

No Guta: Que la versión norteamericana de la película de Cowboy Bebop sea estrenada sin la banda de sonido original de Yokko Kano ¡Estos yankis están majaretas!

No Guta: No habernos comprado todo el animé antes de que subiera el dolar...¡buahhh!



Todo el animé por Cable

No te agarres a piñas con todo el mundo porque no te dejan ver lo que vos querés, para eso anticipá tus movimientos con nuestras sugerencias, y si aún así te ganan de mano no seas resentido...Si en tu casa miran 'Grandiosas' andate a dormir la siesta...



Locomotion (Abril)

Cyber Team in Akihabara
Lun-Vier 08:30 / 15:30
Sab-Dom 12:00 / 19:00
Gasaraki
Lun-Vie 16:00 / 21:30 / 1:30
Cowboy Bebop
Lun-Vie 13:00 / 21:00 / 01:00
Sab-Dom 19:30
Evangelion
Lun-Vie 09:30 / 20:30
Sab-Dom 08:00 / 23:00
Saber Marionette J
Lun-Vie 04:30 / 10:00
Sab-Dom 08:30 / 13:30 / 23:30
Soul Hunter
Lun-Vie 03:30 / 10:30 / 17:00
Sab-Dom 14:00 / 00:00
Blue Seed
Lun-Vie 11:00 / 17:30
Sab-Dom 09:00 / 14:30 / 00:30
Saber Marionette J to X
Lun-Vie 11:30 / 18:00
Sab-Dom 15:00 / 01:00
Those Who Hunt Elves
Lun-Vie 05:00 / 12:00
Sab-Dom 09:30 / 01:30
Bubblegum Crisis 2040
Lun-Vie 05:30 / 12:30 / 18:30
Sab-Dom 15:30 / 02:00
Silent Möbius
Lun-Vie 04:00 / 13:30
Sab-Dom 10:00 / 16:00
Cliff Hanger
Lun-Vie 14:30
Sab 03:30 / 12:30 y Dom 12:30
Red Baron
Lun y Mar 07:30 Jue y Vie 07:30
Sab y Dom 10:30 Sab 03:00
Cybaster
Lun-Vie 09:00 / 16:30 / 03:00
Sab-Dom 13:00 / 02:30

Ciclo Japanimotion (Abril)

SABADOS - 21.00 hs
MARTES - 22.00 hs

Pia Carrot (Parte 1)
Martes 12 - 22:00 hs
Pia Carrot (Parte 2)
Sábado 16 - 21:00 hs.
Saber Marionette R
Martes 19 - 22:00 hs.
Sukeban Deka (1)
Martes 26 - 22:00 hs.
Compiler
Martes 22 - 22:00 hs.
Tenamonya Voyagers
Martes 29 - 22:00 hs.

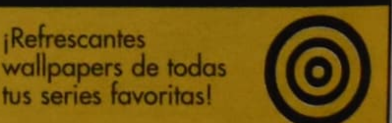
Ciclo Japanimotion (Mayo)

Compiler
Sabado 4 - 21:00 hs
Tenamonya Voyagers
Martes 7 - 23:00 hs
Ninja Resurrection
Sábado 11 - 21:00 hs
Pia Carrot Parte 1
Martes 14 - 22:00 hs
Labyrinth of Flames
Sábado 18 - 21:00 hs.
Pia Carrot Parte 2
Martes 21 - 22:00 hs.
Gunsmith Cats
Martes 25 - 21:00 hs
If I see you in my dreams
Martes 28 - 22:00hs

Locomotion (Mayo)

Cyber Team in Akihabara
Lun-Vier 08:30 / 15:30
Sab-Dom 12:00 / 19:00
Gasaraki
Lun-Vie 16:00 / 21:30 / 1:30
Cowboy Bebop
Lun-Vie 13:00 / 21:00 / 01:00
Sab-Dom 19:30
Evangelion
Lun-Vie 09:30 / 20:30
Sab-Dom 08:00 / 23:00
Saber Marionette J
Lun-Vie 10:00 / 18:00
Sab-Dom 08:30 / 13:30 / 23:30
Soul Hunter
Lun-Vie 03:30 / 10:30 / 17:00
Sab-Dom 14:00 / 00:00
Blue Seed
Lun-Vie 11:00 / 17:30
Sab-Dom 09:00 / 14:30 / 00:30
Saber Marionette J to X
Lun-Vie 11:30 / 18:00
Sab-Dom 15:00 / 01:00
Those Who Hunt Elves
Lun-Vie 05:00 / 12:00
Sab-Dom 09:30 / 01:30
Bubblegum Crisis 2040
Lun-Vie 05:30 / 12:30 / 18:30
Sab-Dom 15:30 / 02:00
Silent Möbius
Lun-Vie 04:00 / 13:30
Sab-Dom 10:00 / 16:00
Cliff Hanger
Lun-Vie 14:30
Sab 03:30 / 12:30 y Dom 12:30
Red Baron
Lun y Mar 07:30 Jue y Vie 07:30
Sab y Dom 10:30 Sab 03:00
Cybaster
Lun-Vie 09:00 / 16:30 / 03:00
Sab-Dom 13:00 / 02:30

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO





South Park Nueva Temporada

Jueves 22:00 y 02:00 hs.
Domingo 22:00 y 03:00 hs.

Duckman Nueva Temporada

Lunes a Viernes 22:30 hs.

Especial 12 de Mayo

Desde las 20:00 a las 22:00

Locomotion trae un especial con las series más divertidas de la televisión. Risa garantizada con los mejores episodios de las series Duckman, South Park, Bob & Margaret y Dr. Katz!

Ciclo Animafilms (Mayo)

Domingos 20:00 hs. - Miércoles 22:00 hs.

Dirty Pair Proyect Eden
Miércoles 1 - 22:00 hs
Rail of the Stars
Domingo 5 - 20.00 hs
City Hunter: Bay City Wars y One Million Dollar Conspiracy
Miércoles 8 - 20:00 hs / 22:45
Akira
Miércoles 15 - 22:00 hs
Vampiros en la Habana - Glassy Ocean
Domingo 19 - 22:00 hs
Nadesico The Movie
Miércoles 22 - 22:00 hs
Opera Imaginaire - Glassy Ocean
Domingo 26 - 20:00 hs
Ghost in the Shell
Miércoles 29 - 22:00 hs

Programación de Magic Kids (Abril)

Koni Chan
Lun-Dom 02:30/15:30
20:30 (Excepto Sab y Dom)
Dragon Ball
Lun-Dom 07:30/13:00/19:30
23:30
Rescue Kids
Lun-Dom
03:30/06:00/09:00/21:30
Slam Dunk
Lun-Dom 00:00/06:30/10:30
Detective Conan
Lun-Dom 00:30/11:30/17:30
Orphen
Lun-Dom 08:00/ 22:30
15:00 (Excepto Sab y Dom)
Dr Slump
Lun-Dom 02:00/09:30/
16:00 (Excepto Sab y Dom)
Mikami
Lun-Dom 01:30/05:30/10:00
14:00/20:00/23:00
Yamazaki
Lun-Dom 03:00/08:30/
14:30 (Excepto Sab y Dom)
Ranma
Lun-Dom 01:00/22:00

El Club del Anime
Sab y Dom
07:00/16:00/20:30



REPORTAJE

Por Patricio Land

Sin dudas **Magic Kids** ha sido uno de los grandes protagonistas del 2001. A pocos meses del gran salto les ofrecemos este reportaje exclusivo a **Jorge Contreras**, gerente de programación del canal de la estrellita.



Nuke: ¿Cuál es el balance que hacés del canal tras el cambio de imagen y programación?

JC: El cambio de imagen nos favorecio mucho, la gente que ha opinado al respecto la ha recibido muy bien. En cambio hemos tenido muchas quejas por el cambio de programacion, sobre todo por la falta del **Chavo del Ocho** y antes que volviéramos a ponerlo, también **Slam Dunk**. Aunque muchos descubrieron nuevas series que les gustan, como **Mikami**.

Nuke: ¿A que se debieron fundamentalmente estos cambios?

J.C: Los cambios se debieron a la necesidad de expandirnos en otros mercados, ya no contentaba el hecho de estar solo en **Argentina**, habia que seguir creciendo hacia toda la region.

Nuke: ¿El que el 80% de la programación actual sean series de animé ha sido una decisión planificada o una derivada de que las demás señales internacionales produzcan básicamente sus propios programas lo cual limita la oferta de productos?

JC: Es dificil responder esto, creo que se fueron dando las dos cosas, en realidad nosotros vimos hace 6 años cuando comenzamos con el **Magic** que había un montón de dibujos japoneses buenos que nadie los pasaba, sin entrar en demasiados detalles, los **Caballeros del Zodíaco**, **Sailor Moon**, **Dragon Ball** y empezamos asi con un camino que seguimos manteniendo.

Además de esto como bien decías se nos fueron cerrando las posibilidades de adquirir otro tipo de materiales que a esta altura, hasta me parece que no los pondríamos.

Es más, ahora los canales que tienen librería propia compran los productos que nosotros ya pasa-

EN EL DATA DISC

Walpapers e ilustraciones de todas tus series preferidas



ENTREVISTA A JORGE CONTRERAS

mos, **Pokemon**, **Dragon Ball Z**, etc.

Nuke: ¿Cuál es la competencia más fuerte que debe afrontar tu canal? ¿Cómo los afectó la inclusión de **Locomotion** en la señal de **Multicanal** y posteriormente también en **Cablevisión**?

J.C: Desde siempre nuestro mayor competidor fue el **Cartoon Network** y sigue igual, además en este momentoellos pasan los dibujos que eran característicos nuestros por lo que se hace bastante difícil competir, ya que los presupuestos no son ni parecidos....jajajajaja.

Con respecto a **Locomotion**, no es competencia, ya que es para un publico de más edad.

Nuke: ¿A que se debe en tu opinión que **Locomotion**, **Cartoon Network** y **Fox Kids** hayan apostado muy fuerte a las series de animé a lo largo de este año teniendo en cuenta que **Magic** fue pionero en este aspecto (¡sin olvidarnos de los desaparecidos **Big Channel** y **Cablín**!)

JC: Me encanta lo de **Locomotion**, es decir una señal que basó su estrategia de lleno al animé; no me convencen los otros dos que en realidad pusieron animá simplemente porque levanta rating y no es que le falten dibujos.

Nuke: ¿Hacia donde se dirige el futuro de la programación del canal ? ¿Habrá más animación japonesa o más programas producidos por ustedes como **Zona Virtual** o **El Club del animé**?

J.C: La idea no es superar las horas que tenemos de programas producidos por nosotros por lo que se deduce que vamos a seguir apostando a otros titulos y por supuesto seran japoneses.

Nuke: ¿Que pasó con el regreso de **Sailor Moon**?

J.C: La autora no esta cediendo los derechos para pasarla en latinoamerica (o esto es lo que nos dicen), aparentemente porque pretende hacer el lanzamiento de un nuevo producto.

Nuke: ¿Volverá **La Visión de Escaflowne** en algún momento?

J.C: Lo estamos esperando, el tema es que normalmente los japoneses quieren vender paquetes, es decir no una sola serie, sino varias y las que estan incluyendo junto a **Escaflowne** no me gustan.

Nuke: ¿Y el resto de los episodios de **Slam Dunk**?

J.C: Me tocaste el punto débil, estoy peleando por ellos hace mas de un año, el caso es parecido al de **Escaflowne** y estamos en etapa de negociacion espero tenerlo cuanto antes pero no podríamos dar una fecha hasta que no lo tengamos aquí en Buenos Aires.

Nuke: ¿Podrías anticiparnos alguna novedad para el año próximo?

J.C :Bueno, no estamos adelantando los estrenos, pero ya todo el mundo sabe que en Enero empezamos con el primer capitulo de **Dragon Ball** basados en que hay una generacion que esta viendo la serie y como tiene 508 episodios, incluyendo **Z** y **GT**, no saben como empieza. Además te puedo adelantar que en Marzo estrenaremos **Koni Chan**, es un anime y es una comedia que esperamos les guste a los chicos.

Nuke: Finalmente ¿cómo afectará el tema de la devaluación en lo que respecta a los nuevos estrenos o a la adquisición de nuevas series?

J.C: Evidentemente la situación del país afecta directamente la importación y esto nos complica mucho. Supongo que con el tiempo podremos ir dilucidando que rumbo tendrá el **Magic**.

Nuke: Muchas gracias por todo y ¡aguante el Chavo!

En Marzo se estrenó **Koni Chan**

GASARAKI

Remember Now



El último estreno de animé de **Locomotion** es un título que nació durante uno de los períodos más fructíferos y memorables de la historia de los dibujos animados japoneses. Estamos hablando del resurgir que hubo en cuanto a calidad, cantidad y originalidad que se dío a partir de 1997 y que culminó antes de que terminara el milenio. Casi todas las series surgidas durante este período brillaron por méritos propios, tan solo basta recordar títulos como **Serial Experimental Lain, Shin Getta Robo** o **Cowboy Bebop** . Si hubo una empresa que retomó el timón de sus productos y puso lo mejor del talento nipón al servicio de la animación, sin dudas ese fue la legendaria **Sunrise,** siempre con el aval del todopoderoso **Sr Bandai**.

Si bien es cierto que toda esta oleada de animé de primera línea nunca hubiera existido de no ser por el fenómeno destado por **Neon Genesis Evangelion** pocos de años antes, también hay que rescatar que la oferta de esta productora y de otras de menor envergadura, eran por demás jugadas.

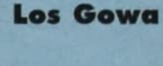
Resulta evidente que **Gasaraki** tiene algunos de los ingredientes de la reseta **Evangelion**: protagonistas clonados, introvertidos y hasta desechables; un argumento que escapa a los estándares de las producciones animadas para adolescentes y chicos, excelentes diseños mecánicos y militares; y una trama algo enmarañada que mantiene en vilo al espectador capítulo a capítulo.

Sin embargo todos estos ingredientes no son del agrado del público general -especialmente el de nuestro país- que inclina sus preferencias por la comedia o las series de accion (recordemos que en el fondo **Eva** era una serie de acción al mejor estilo matemos al monstruo de la semana) y rápidamente la mayoría de los que estaban deseosos de maravillarse con esta tan mentada realización animada terminaron simplemente durmiéndose. No dejamos de sorprendernos cuando interrogados al respecto, la mayoría de las personas que conocemos (y que son fanáticas del animé) aseguran que **Gasaraki** es 'un embole'; que está bueno, pero que no se entiende nada. Ya esto lo habíamos notado cuando proyectamos los dos primeros episodios en una fiesta de animé auspiciadas por la decana de las revistas de este género y casi nos queman el boliche. Porque cuando **Gasaraki** se saca el excelente maquil-

EN EL DATA DISC

Muchas de las series aquí mencionadas podrás encontrarla en los números anteriores de nuestra revista.





Los Gowa



Este apellido ha estado ligado a la historia del Japón desde las más lejanas etapas. Los Gowa siempre han sido símbolo de rectitud, prosperidad y poder; aunque algunos turbios secretos se ocultan de generación en generación. Sus principios se basan en doctrinas nacionalistas y en varias oportunidades sus desarrollos armamentistas han estado al servicio de la libe ración y purificación del Japón, quizás sean estas las verdaderas razones que impulsan a la familia para seguir adelante con el proyecto Gasaraki.

Symbol



Bajo este nombre se hace conocer una organización que tiene raicens en varias de las naciones más poderosas del mundo. En la actualidad los hombres de Symbol se encuentran experimentando a la par de los Gowa en cuanto a invocar al Gasaraki se refiere. Aunque ellos tampo han tenido demasiado éxito han logrado desarrollar una armadura de combate (Ishtar Metal Fake) que ha puesto en más de una ocasión en jaque a los TA Type 17 Raiden de Gowa.

laje lo que queda es una trama político social que encuentra sus raíces en lo más profundo en rituales y filosofías que el público occidental casi desconoce por completo, como ser el sintoísmo o la disciplina Zen.

Sin embargo a nuestro criterio, lejos de ser una serie aburrida o pesada, **Gasaraki** es una joyita que nos supo ofrecer el nipón animado del más alto nivel, aquel que no descansa en personajes de intencionada popularidad, en clichés infalibles o en historias pasatistas; por el contrario, lo mejor de la industria ha aportado su talento a esta obra y nota. Desde el director/guionista **Ryosuke Takahashi**, quién no es demasiado conocido en nuestro país, pero que sin embargo es toda una leyenda en su tierra ya que fue el creador de una de las series más recordadas y aclamadas del género robótico: **Armored Trooper Votoms**, a mediado de los ochentas y



Sr. Nishida



Un hombre obsesionado con volver a recuperar los valores tradicionales de la sociedad nipona, al punto que cegó sus propios ojos con la hoja de su katana para no tener que seguir presenciando la situación del país llena de inmigrantes, jóvenes faltos de ideales y sumisos en un maremagnum consumista sin precedentes, que pregonan un desenlace poco feliz para el país del sol naciente. A través de Kazukiyo Gowa logrará hacerse de una fuerza militar capaz de enfrentar la situación y ponerle remedio, por la fuerza.

Sorachi Kengyo

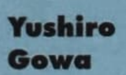


Antiguo instructor de danza de Yushiro, durante años al servicio de los Gowa. Más tarde se descubre que tanto su propio hijo como el original Yushiro han encontrado la muerte al entrar en trance durante este ritual sagrado. Ambos cuerpos -junto a otros de origen desconocido- se encuentran almacenados en los terrenos de la familia.

Misuzu Gowa



Es la hermanita menor de los Gowa y la única que tiene consideración por Yushiro a quien admira y ama profundamente, sin embargo ella también presiente que algo no está del todo bien en la vida de su hermano. Misuzu tiene 15 años de edad.



Yushiro Gowa



Es el menor de los hijos de Daizaburo Gowa y es uno de los mejores pilotos de las armaduras tácticas TA modelo Raiden T19 del ejército japonés. Sin embargo muy dentro suyo Yushiro se siente vació y desconcertado, características que se vuelcan de lleno en su conducta y estado de ánimo.Sus propios hermanos, madre y padre, a excepción de Misuzu, lo tratan como a una pieza más del aceitado mecanismo bélico de la familia. Todo esto tiene su explicación, misma que el chico encuentra a los 17 años de edad, cuando descubre que él no es quien realmente todos dicen que es...

Gasaraki fue emitida originalmente en Japón entre el 4 de Octubre de 1998 y el 28 de Marzo del '99 a lo largo de 25 episodios.La historia original fue escrita por Ryosuke Takahashi, con diseño de personajes de Shuko Murase y mecas de Yutaka Izubuchi.

¡Poderosos wallpapers para ponerle un poco de onda bebopera a tu PC!



LOS ÈXENTRICOS GOWA

Daizaburo Gowa



Es el padre de los hermanos Gowa y el jefe de la familia. Tiene 63 años y es su principal meta en la vida es conservar el legado de sus ancestros, una tarea estrechamente vinculada con la venta de armas, el desarrollo de tecnología bélica y un secreto aún mucho más oscuro que estas actividades clandestinas. Está casado con Yukino Gowa, una mujer poco comunicativa y distante, quizás resignada al extraño destino de los suyos.

Kazukiyo Gowa



Es el hijo mayor de Daizaburo, heredero de la dinastía Gowa y principal artífice de los negociados y tejemanejes que la familia tiene con el gobierno japonés y con los hombres del Sr Nishira. Su ambición parece no conocer límites y aunque no confronta directamente a su padre está claro que es una verdadera amenaza para el mismo. Su realación con Yushiro es sumamente impersonal debido a que la situación de su 'hermano menor' no guarda secretos y tan solo lo utiliza como una herramienta para alcanzar los objetivos planeados. Kazukiyo tiene 32 años.

Kiyoharu Gowa



El segundo hijo del Sr Gowa, es el cerebro de la familia. Avocado casi con exclusividad a la investigación y mejoramiento de los armamentos y robots de combate que desarrolla la firma. Es el responsable de las armaduras TA. Tiene 28 años.

Kiyotsugu Gowa



El tercero de los hermanos, Kiyoharu es la mano derecha de Kazukiyo. Su principal actividad dentro de la maquinaria Gowa es la de presentar y exponer los desarrollos tecnológicos elaborados por la familia a los gobernantes y militares de cuanta potencia mundial esté dispuesta a invertir en armamento para sus ejércitos. Es un excelente negociador y conoce su oficio a la perfeccción. Tiene 25 años de edad.



Esta es la portada del único e inconseguible juego de **Gasaraki** para la vieja y querida **PSX**.

Le sigue la tapa de los animé books basados en los episodios televisivos y la última foto corresponde al CD con la música compuesta por Hajima Kuniaki.

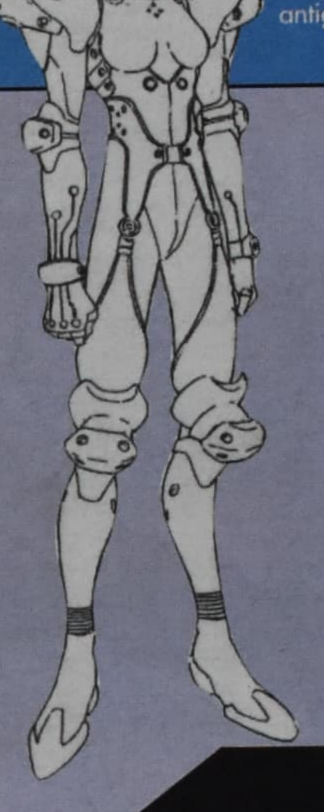


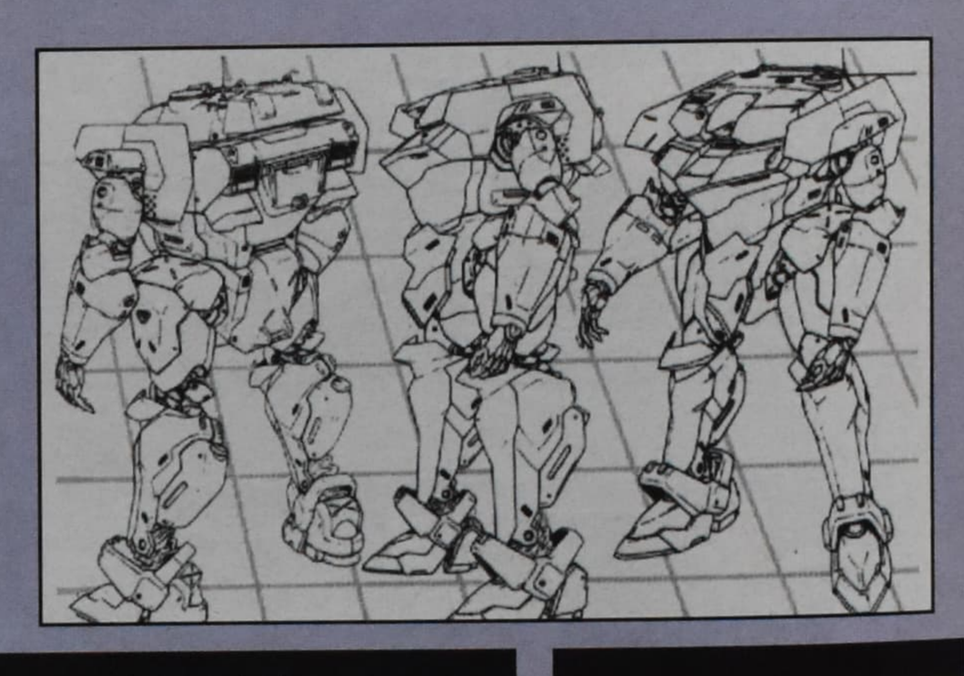


Miharu

Ella es una Invitator, una mujer del pasado que ha sido 'revivida' por la gente de Symbol para poder dotar a sus armaduras Fake (equivalentes de las TA Raiden del JSSF) de un piloto con características sobrehumanas. Sin embargo la chica de aparentes 15 años de edad, se comporta en forma semejante a como lo ha estado haciendo Yushiro; hasta que en cierto momento, durante la guerra en Belguistán ambas personas del pasado se encuentran e inician un escape que los llevará a las raíces más profundas de su antigua existencia.







Ishtar Metal Fake
Altura: 4.6 Mts
Peso 3 Tons - Velocidad Máxima 68km/h
Límite de capacidad operativa 45 min

¡Wallpapers e imágenes para ponerle onda a tu vida!



para la misma productora; o del dise- ñador de personajes: **Shuko Murase (Gundam Wing, Final Fantasy VI)**; inclusive del creador de las dos mecas y de los vehículos y parafernalia militar de la que esta serie hace gala: **Yutaka Izubuchi**, a quien seguramente nuestros lectores enseguida asociarán con los **Ingrams** de **Patlabor**, pero que además tiene en su haber creaciones alucinantes como las mecas de la película de **Gundam: Char's Counteratack**; o **Aura Battler Dunbine**, por citar unos pocos y evitarles el aburrimiento.

Quienes hayan investigado un poco sobre esta serie habrán encontrado otro nombre conocido, ni más ni menos que el popular **Hajime Yadate**, mismo que también figurara en **Cowboy Bebop** o **Tenku no Escaflowne** y tantas otras, de quien no nos cansamos de recalcar que es un nombre falso utilizado por **Sunrise** para aglutinar un montón de talentosos guionistas y creativos que vaya uno a saber por qué no tienen permiso de poner su nombre en los créditos. Sin ir más lejos, en **Gasaraki**, el **Sr Yadate** es un poco **Hiroshi Yamaguchi** (el guionista de la fantástica **Argentosoma**) y **Chiaki J. Konaka** (la pluma detrás de **Serial Experiments Lain** o **Bubblegum 2040**).

El animé favorito de Jorge Lanata

Más allá de nuestra predilección por este tipo de producciones, es cierto que esta puede serie puede que no sea de tu agrado; especialmente si la política, la economía y la filosofía oriental es algo que te pone los pelos de punta. En pocas palabras y para ser chistines, si en vez de **Detrás de las noticias** ves **Son Amores** o algún programucho de Telefé (por suerte nosotros no sabemos que dan en ese canal porque lo tenemos desintonizado) es muy probable que tampoco te enganches con **Gasaraki**.

Sin embargo recalcamos que no hay que dejarse llevar por la opinión generali zada y que bien vale la pena darle una oportunidad a este animé porque contrariamente a lo que puede parecer, si se le presta la debida atención y se le tiene un poco de paciencia (especialmente durante los largos diálogos) se van a encontrar con un producto que descolla en animación, que tiene muchas de las mejores escenas de 'meca-action' de cuantas se han visto, que desborda en realismo y que se vincula tan estrechamente con los sucesos políticos de nuestro país que provoca escalofríos.

Punto a favor para los que dicen que







Personal de la JSSF :
Jun Kitazawa (piloto), Nozomi Takayama (piloto), Rin Ataka (Piloto), Tamotsu Hayakawa, Takuro Suemi, Takuma Tokudaiji, Takuro Suemi, Kahoru Kaburagi, Sunao Murai

'**Gasaraki** es aburrida' (léase con voz de ex-presidente)...lo que en **Japón** puede considerarse una ficticia y sorprendente tra-ma com-prometida en lo social, para los espectadores argentos no es más que un flojo compendio de historia contemporánea); aunque dificil-mente lo visualizamos a **Rico**, **Alfonsín**, o **Duhalde** practi-cando **Zen** o cegándose los ojos con una katana...aunque puede que **Menen** de vez en cuando se haya pegado algunos algunos viajes dignos del mejor bailarín de la danza Gasara...

Ciencia ficción, robots, danzas clási-cas y milicos

La trama de esta serie es clara y sencilla de entender -aunque cueste creerlo- y de hecho está mucho mejor escrita que bola-zos pa-dres de la talla de **Lain**, **Bubble 2040** o

La cosa es así: existen en el mundo dos organizaciones que están a la vanguardia del desar-rollo de armaduras de combate de última generación. Una de ellas está conformada por la tradicional famil-ia **Gowa**, que viene haciendo cosas raras desde que el mundo es mundo; y la otra una orga-nización secreta y notable-mente poderosa, conocida

AT Raiden Type 17
Altura: 4.4 Mts
Peso 4.5 Tons - Velocidad Máxima 65km/h
Límite de capacidad operativa 60 min (ampli-ables bajo condiciones especiales para el piloto y con una batería complementaria)

Muchas de las series aquí mencionadas podrás encontrarla en los CDs anteriores de nuestra revista.¡A

como **Symbol**. Durante un conflicto armado en la ficticia **República de Belguistán**, fachada bélica montada por los mismos **Gowa** como escenario de demostración de su último logro en este campo: la armadura táctica (**TA**) de combate **Raiden Type 17**; pero cuando el producto estaba envuelto para regalo y listo para ser vendido resulta que inesperadamente, otro meca les da a los **Raiden** para que tengan: se trata de los **Ishtar Metal Fake**, desarrollados por los científicos de **Symbol**.

De ahí en más la familia **Gowa** no para de tener sorpresas, en especial el hijo menor y mejor piloto de **TA**, el languideciente **Yushiro**, quien durante un ritual de danza **Gasara** visualiza la presencia de una adolescente, **Miharu**, quien más tarde resulta estar al mando de la más virtuosa de las mecas enemigas. Sin embargo, el constante replanteo que **Yushiro** se hace sobre su existencia, los misterios que envuelven a **Miharu** y su relación con el jóven **Gowa** y el Japón me-dieval, amén de varios complots e intrigas dignas de los mejores exponentes del género, no son más que una pantalla de humo que durante dos tercios de los capítulos sentarán las bases de la verdadera intención argumental de la obra, misma que se afianza en los intereses más miserables de los **Gowa** y de un grupo de nacionalistas que intentan recuperar los valores perdidos de las sociedad nipona, perdidos con el advenimiento del consumismo y la falta de proyectos como nación. Para que quede claro, en **Gasaraki** se le termina dando más importancia a la 'crisis de los cereales' y a la política internacional que a los pilotos clonados y a sus remotos orígenes; es por eso que realmente creemos que a estas alturas ahondar demasiado en los secretos de esta serie es un despropósito (ya tendremos tiempo de hacerlo en los sucesivos números a medida que la gente de **Locomotion** continúe repitiendola en esa espiral infinita que es su grilla de programación) y por eso los invitamos a disfrutar de la misma en cuanto tengan la oportunidad.

Basta destacar finalmente que la serie no ha dado origen a ningun tipo de continuación (ni en ovas ni en películas), aunque por supuesto se editó el correspondiente manga.

Por su parte la traducción y subtitulado de **Locomotion** no escapa de los errores técnicos y gramaticales a los que ya nos tiene acostumbrados (por ejemplo nunca hacer referencia a los '**Fakes**' o confundir **Symbol** con 'el símbolo' sin relacionarlo adecuadamente con la organización a la cual el nombre hace referencia).



EL ORGULLO DE LOS GOWA POR DENTRO

El TA Raiden Type 17

EXPOCOMICS

¡Fantabaires no ha muerto! - Por Manuel Silva



Después de no tantas expectativas, pudimos disfrutar de toda la gloria de lo que sería el evento cúlmine del fandom local; sí, me estoy refiriendo al Mesías de los eventos argentos, aquel que echaría por tierra a todos los anteriores y patéticos intentos de ser prestigiosos festivales, el que nos traería personalidades del mundo del animé y el manga, el que prometía ser algo más que locales agrupados bajo un solo techo... ¡Y que en realidad fue lo que les contamos en esta nota!

La **Expocomics & Animé** ya terminó y les aseguramos que no resultó ser el Némesis de **Fantabaires**, de hecho las diferencias entre ambas fueron realmente mínimas.

Se extrañaron quizás algunos 'puestos' onda '**Parque Rivadavia**' que pudimos ver en años anteriores, que vendían revistas todas viejas y usadas, pero creo yo que fue ésta la única diferencia a favor.

Se suponía que este evento iba a poder atraer tanto al otaku como al fan de la ciencia ficción y los cómics, y no ser solo una especie de shopping con rojas alfombras (y con precio de entrada). Se entiende que si este tipo de eventos dura poco más de una semana corrida, es porque implica diferentes atracciones para la concurrencia. ¿Y cuál fue la mayor atracción fuera de lo tentador que resulta gastar dinero compulsivamente en mangas, videos, DVDs, model kits o juguetes?, bueno, supongo que los concursos de disfraces -torneo que dicho sea de paso, en su segunda y última fecha dejó una gran incógnita sobre quiénes fueron los triunfadores-.

Este certamen del que muchos no participaron por lo molesto y mal organizada que resultaba la inscripción, hubiese contado con más participantes si al menos los días en los que se llevaba a cabo no hubiesen cobrado entrada a quienes iban disfrazados.

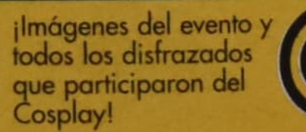
Una competencia que hubiese sido más seria de haberse contado con un jurado digno además del voto popular (que contrario a lo que se piense, dejó sus más fervientes vitoreos para los personajes del maravilloso mundo de **Roberto Gómez Bolaños** como el **Chapulín** y el **Chavo** o irrefutables ídolos de la 'cultura pop nacional' como demostraron serlo la **Caja Vengadora** y **Bin Laden**).

Acaso aquellos que concurrieron en busca de proyecciones de material realmente novedoso, bizarro o de difícil acceso, se hubiesen sentido menos estafados de haberse cumplido con estas premisas, y no tener que haber visto animé que hoy en día se puede acceder en cualquiera de las fiestas de fansubs, o en canales de cable del tipo **Uni-series**. Y si encima soportar el hecho de que la 'sala' en la que se hacían las



La Expocomics & Anime se desarrolló entre el 23 de noviembre y el 3 de diciembre de 2001 en el predio de La Rural

¡Imágenes del evento y todos los disfrazados que participaron del Cosplay!



¡Y ANIME!

proyecciones era una especie de baño químico king size, en días en los que hacía un calor realmente endiablado y con capacidad sumamente limitada.

¿Hubo algún acérrimo fan del manga que viera a alguno de sus idolatrados artistas haciéndose presente para ilustar la diferencia entre los supuestos evento mal organizados y los que estarían 'bien hechos'? ¡Tampoco!

El **Batimóvil**, que no habla, no insulta, no se duerme, no pone caritas para las fotos y mucho menos aún se deja tocar, fue la única atracción para los fans más viejos que no quisieran perder el tiempo entre videos e imágenes de **Evangelion** (que aún a pesar de tener ya sus años, parece ser el único animé que creen los expositores existe y vende). El resto de los artistas seleccionados para firmar autógrafos y hacer algunos dibujitos a los fans fueron los mismos de siempre, a quienes respetamos, pero que no dejan de ser los mismos de aquellas exposición de la que se suponía esta vez sería tan diferente, exceptuando casos puntuales como el del talentoso **Juan Giménez**.

Por eso el personaje más increíble de todos los que concurrieron fue **Carlitos Balá**, que fue de onda a ver de qué se trataba la movida (no estaba invitado a participar formalmente) y nos firmó una **Ran** vieja sin tener idea de lo que estaba ha-ciendo. ¡Eso es poder! ¡Ea, ea pe pé!

Sin embargo, y del otro lado del mostrador, para nosotros la diversión no tuvo fin y siempre encontramos motivos para reírnos durante los diez días que duró esta epopeya.

Así que a partir de este párrafo empezaré a relatarles los detalles más chispeantes de esta apagada convención porque seguramente la versión oficial va a salir en otra revista...

Los locales podían fácilmente diferenciarse en estas categorías: comiquerías, distribuidoras, jugueterías, editoriales, fichines, y por qué no también remeras. Entre las distribuidoras, como siempre, la que salió a nuestro parecer ganando al igual que en pasadas convenciones, fue **La Revistería**, que entre su amplio stock de alegrías para el otaku se contaba con videos, DVDs, mangas, pósters (yo me compre uno del ídolo máximo oriental, **Chow Yun Fat**), action figures y hasta algunos pocos pero interesantes videos de cine de **Hong Kong**.



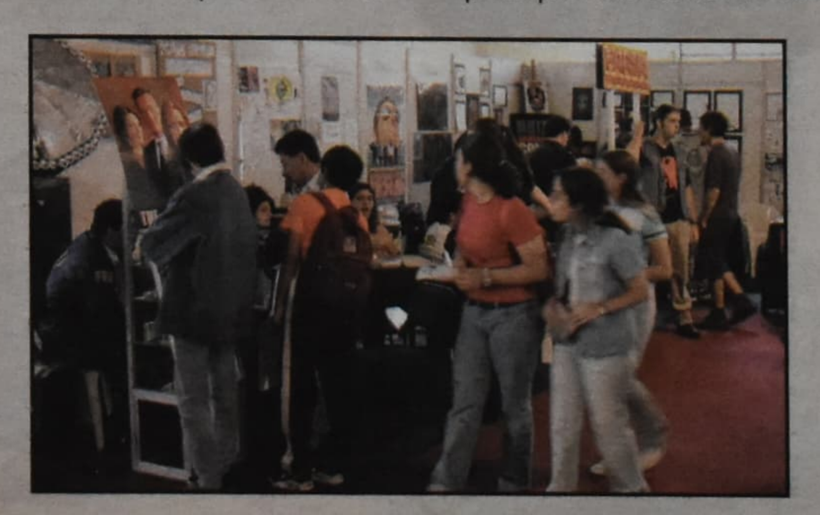
¡Licorice!

Ganadora según el Jurado de Nuke aunque no nos conteste más los mails

Los precios de los videos y de la mayoría de los mangas eran muy accesibles y eso fue seguramente lo que hizo de éste un stand abarrotado de gente casi todos los días. Eso y que el material que allí se manejaba, lejos de ser novedoso, era por cierto bastante adecuado.

Después se encontraban las jugueterías, que poseían algunos muñecos más actuales, por ejemplo unos nuevos de la sagas de **Resident Evil** y de **Metal Gear 2**, que no dejaban de llamarnos siempre la atención, aunque a veces más que nada por su elevado precio y eso que el dólar estaba escala 1/1.

También se podían conseguir algunos interesantísimos DVDs de animé de procedencia china, que





Saint Seiya

Pegasus Fantasy

a pesar de nuestra desconfianza inicial se ganaron nuestro corazón por la excelente calidad de imagen y los subtítulos opcionales en inglés. Algo que también se hizo presente en el ámbito jugueteril fue la moda retro; las caretas de **Mario Barakus** y los plásticos puños de **Mazinger** hicieron babear a más de un treintañero.

Figuras de **He-Man** y de **Star Wars** eran las más difíciles y caras, pero en compensación había increíbles productos que desafiaban la cordura del consumidor, entre ellos un **Transformer** original de **Megatron**, que se transformaba en chumbo... ¡a la increíble suma de $600! ¡Y eso que era usado! Por otra parte, los que definitivamente no gustaron fueron los muñecos del insoportable **Harry Potter**.

Fichines

En realidad no sabemos si las casas que pusieron stand de fichines vendieron algo, pero solían estar un tanto colmadas de gente enganchada con juegos de pelea y fútbol (que se tornaba en un clásico hacia la hora de cierre en el stand que estaba frente al nuestro).

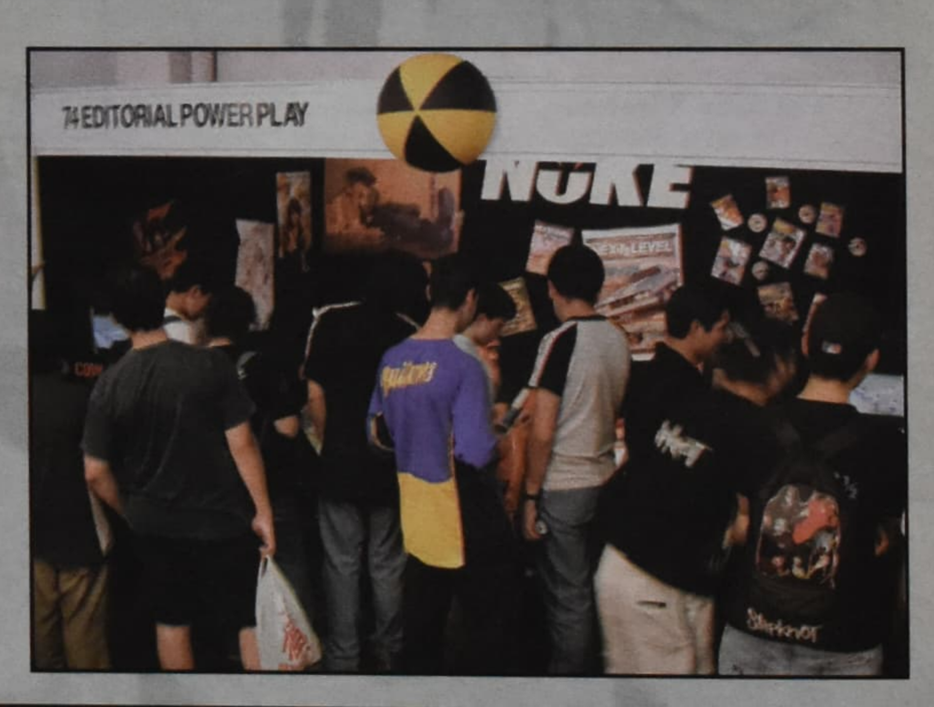
También se contó con la presencia del camión de **Nintendo**, con juegos para la ya obsoleta **N64**, que eran todos de **Mario** o **Pokémon**, por lo que allí nos embolamos mal, no sin antes convencernos de que el control de esa consola es uno de los peores jamás diseñados. Eso sí, los muchachos que atendían eran muy buena onda (lástima que el Sr. **César** se haya olvidado allí el **mousepad** de **Locomotion** que con tanto sacrificio y habilidad (¡je!) había 'conseguido'.

Lo que no entenderé jamás, es por qué habiendo juegos tan copados como los de **Capcom** o el increíble **Guilty Gear**, los otakus prefieren al poco poderoso **King Of Fighters**, con esos personajes tan gays. ¡A dónde iremos a parar con esta juventud!

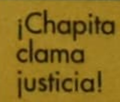
SNK ya se murió, pero a quien siga con la licencia de **KOF**, le aconsejo que para la edición del 2002 incorpore a su plantel de peleadores a **Malenna Candelmo**! ¡**King Of Trabas**! Sé que con esto me gané el hate-mail de miles de jóvenes amanerados, pero me la banco! '¡Vengan de a uno!' - Oberto dixit mientras esquivaba pollos de todos los tamaños y colores-.

De los locales que vendían ropa (bah, remeras) ninguno sobresalía, siendo la mayoría de ellas pintadas a mano por gente con muy poco talento, tanto para dibujar que para pintar.

Algunas zafaban (como las de **Astroboy** o **Ma-zinger** de un



La Expocomics & Anime se desarrolló entre el 23 de noviembre y el 3 de diciembre de 2001 en el predio de La Rural



¡Chapita clama justicia!



stand específico) pero otras eran realmente temibles, así que me fui de la **Expo** sin una remera decente.

Algo para recalcar en este aspecto era una gigantesca camisa hawaiana de **Gundam Z**. ¡Realmente impresionante pero de muy feos colores!

Editoriales

Este era exactamente el rubro donde nos enrolamos.

Sin temor a equivocarnos podemos decir que nuestro stand fue el más concurrido.

Recorriendo los pasillos pronto nos topamos con una firma que se ganó nuestro sincero respeto: la que publica los cómics de **Tu Sam**. ¡Maravilloso!

Lástima que estos puestos estaban bastante alejados del ritmo frenético de las zonas calientes de la exhibición, salvo el nuestro que se encontraba muy pero muy cerca de la entrada principal. Mención aparte merece el 'kioskito' de **Javier Doeyo**, quien les puso la tapa a todos en una cabal demostración de su ingenio sin límites y a quien aprovechamos para felicitar porque fue el que verdaderamente se mató laburando para que las cosas no se salieran de control.

Los otros

Entre los stands más raros no podemos dejar de mencionar a quienes eran nuestros vecinos; puesto dedicado íntegramente a los inmortales **Titanes en el Ring**. Es más: en uno de los días (que ya no recordamos exactamente cuáles porque se ve que estuvimos en una dimensión paralela, donde se pierde la noción del tiempo y el espacio) se contó con la presencia de **Pepino el Payaso**, ¡de quien **Crónica TV** dijera que



MEGA VARUKA 1/1

¡Se transformaba y todo!
Abajo: **Lilith**









había muerto!

Siguiendo con la lista de locales fuera de lo común, durante los primeros días fuimos testigos de un increíble stand con **Magos**, quienes se ve que hacían desaparecer a la gente, porque estaban siempre solos. Obviamente mucho éxito no tuvieron porque fueron reemplazados posteriormente por artistas que hacían retratos.

El stand de **Magic Kids** también era algo extraño, con PCs corriendo a full el juego de **Hugo**, y de vez en cuando con la presencia de la gente de **Zona Virtual**. ¡Sí! ¡Conocimos a la colombiana! (no, ésa no, la que sale en la tele con **Chopper**). De **Maru Carril** no había ni siquiera un póster pero supimos que anduvo por el lugar y ni siquiera nos vino a visitar; flojo el **Ma-gic**, ignorando a su estrella máxima (después del dúo cómico **Hoota** y **Snoz**). ¿Será que se mojó el día de la inauguración, que se llovió la vida, y se les inundó todo el stand? ¡Increíble!, por momentos parecía un nivel de **Hugo** en las Cataratas pero con actores verdaderos.

Locomotion tenia un stand tan llamativo como el de **Magic** y pasaban **Ao no Rokugo**, **Bebop** y **Akira** sin parar en una tele flat muy bonita pero que vaya uno a saber por qué se veía todo mal.

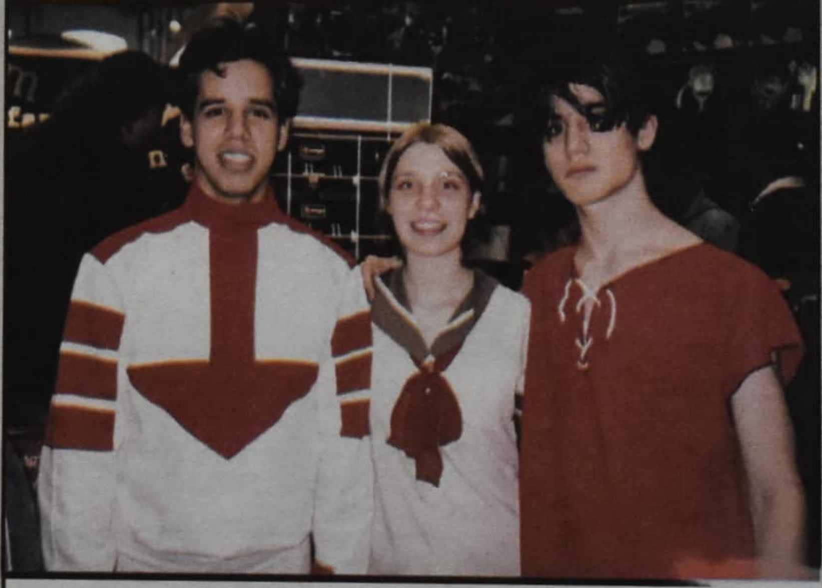
También estaba el stand de los amigos de **Adam West**, gente que vive en el ayer y que si se cruzan con **Michael Keaton**, **Val Kilmer** o **George Clooney** los cagan a palos.

En la planta alta del predio, además de la 'sala de exhibiciones', estaban alojados todos aquellos con producciones independientes de cualquier tipo, por lo que resultaba un festín de fanzines, algunos de ellos muy buenos y divertidos.

Merecían atención sin duda alguna, sobre todo nuestros favoritos **Win. do.us.ja Universe** y **Vagina Joe**.

La sala de artistas era bastante precaria, por llamarla de alguna manera, y si **Mikimoto** se hubiese enterado de cómo iba a ser [illegible] hubiera cancelado su [illegible]je a **Buenos Aires** en serio. ¡Otro que hizo la **Gran Lou Ferrigno**!

Y no podemos dejar de mencionar a la famosa muestra de cells originales, ¡aunque había más de **Mic-key** y **Do-nald** que de



Kodai, Hitomi y Van Falen

¡Leo en su poderoso uniforme de tripulante de la Yamato!

Los que se movieron al ritmo loco del animé: Grupo Leprechaun (¡aguante!), grupo Kenshin no densetsu (¡Merle!)

Más fotos de los participantes del Cosplay.



FABULOSA GUIA DE POKEMADOS

Kaneda y **Tetsuo**!

La carpa de los eventos de disfraces y de bandas en vivo era calurosa y resultaba imposible ver a los disfrazados desde lejos, y a decir verdad, tampoco de cerca.

¿Qué ofrecía el stand de **Nuke** además de risas, buena onda, gaseosa, alcohol y estacionamiento gratuito de mochilas? ¡Muchas sorpresas, indudablemente!



Hiko Seijuro y Spike Spiegel

¡BANG!

Primero y principal la proyección de **Shaolin Soccer**, una peli de chinos con hilos que juegan al fútbol y realizan proezas dignas del capítulo más sacado de **Capitán Tsubasa**.

Cada vez que poníamos la peli se llenaba a morir de gente. Inclusive uno de los guardias de seguridad no se perdía ni una sola de las proyecciones, a pesar de que ya se la debía saber de memoria.

Como dato anecdótico vale la pena comentar que de otros stands menos concurridos nos la pidieron para ver si atraían algo de gente , y que ciertos sujetos con tapa a 'rosca' como siempre se desayunaron tarde y al ver nuestros movimientos corrieron a imitarnos.

Para el último fin de semana trajimos en exclusiva (porque a la **GameCube** con el juego de **Luigi** la tenían todos) a la misteriosa consola de **Microsoft**, la famosa **X-Box**. Entre los juegos que pusimos se encontraba **Halo** y **Munch Oddisey**.

Increíble primicia, pero al día siguiente nos superamos a nosotros mismos y pusimos en exclusiva al imbatible **Final Fantasy X** para la **Play 2**.

¡Otra vez el pasillo se abarrotó de alucinada gente!

Las sorpresas

Otras situaciones memorables fueron los cumpleaños de algunos expositores/organizadores, quienes a pesar de invitar a todos sus fans por los altoparlantes fueron víctimas de una indiferencia total, sobre todo uno que terminó perchado frente a la puerta principal y cuyo nombre empieza con O.

¡Bueno, quizás a veces es mejor la



EL REPORTE DE GLOBAL

Expocomics & Anime

ORGANIZACION	BUENA
STANDS	LOS JUSTOS
EVENTOS	POCOS
ENTRADA	CARA
FANTABAIRES	A FULL
PROYECCIONES	FEAS
DISFRAZADOS	PODEROSOS
LLUVIA	TODA
GUARDIANES	FUTBOLEROS
BATIMOVIL	LUSTRADITO
MIKIMOTO	EN CASITA
OFERTAS	VARIADAS
ONDINA	MUCHA
GENTE	A MORIR
FANS DE NUKE	LOS MEJORES
BATMAN	AUSENTE
M. MARAVILLA	AUSENTE
PROMOTORAS	POCAS
SORPRESAS	CHINAS
X-BOX	PRESENTE
FANZINEROS	ARRIBA
UN ELECTRICISTA	POR FAVOR
SHAOLIN	SOCCER
SORPRESAS	POCAS
GOKU DE GOMA	¡FIRME!
TULIPANES	SIN USO
CUMPLEANOS	TRISTIN
CHAPITA	EXPULSADO

Lo mejor: la buena onda de la gente, los amigos, los disfrazados, los fanzineros, Javier Doeyo, Jessica y la gente de La Revistería y ¡por supuesto los que nos compraron tantas y tantas revistas!

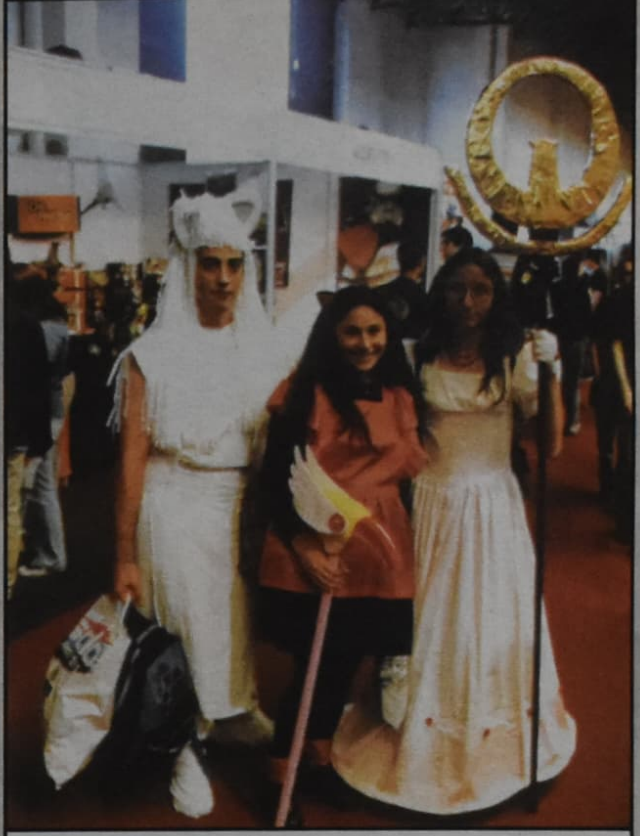
Lo peor: nuevamente la organización del concurso de disfraces.

78 %



El EVA 01

Fantástico prototipo de la sucursal Nerv Argentina



Sakura y Saori

Derecha arriba: **Eat Man**
Derecha (abajo de Eat Man): **Shishio Makoto**

indiferencia a ser escupido por todos los concurrentes del concurso de disfraces!

Así y todo el alma de la convención, como siempre ocurre en estos casos, suele ser la gente que asiste (ya que al final la mayoría de los expositores lo único que hacen es gastar plata alquilando su puestito de ventas).

Entre todos ellos debemos destacar a quien para nosotros se merecía ganar el primer lugar en el concurso de disfraces tanto por su originalidad como por buena onda... me refiero al poderoso **Bumblebee** que de **Autobot Transformer** se transformaba en **Volskwagen** escarabajo y además... ¡¡ANDABA!! También se hizo presente un enorme **Mazinger** (digno de **Todo Por Dos Pesos**), un **Aestisvalis** y hasta una impresionante **Valkyrie** de metal (sí, ¡el traje era de chapa!)



Como si todo esto fuera poco, estaba nuestro amigo **Spike Spiegel**, una poderosa **Haruko** de **Furi Kuri**, un par de **Faye Valentines**, también había una impresionante **Julia** (de **Bebop**), perchados **Chavos del ocho** fumarolas, **Chapulines Colorados** (había varios), y quien quizás haya recibido la mayor ovación de toda la convención... ni más ni menos que **Osama Bin Laden**, amigo de la casa, quien fue injustamente destituído como el vencedor del concurso. ¡Ojo, que su venganza pudo haber sido temible! (se rumoreaba que iba a pinchar al **Gokú** gigante de La Revistería).

Había un **Lupin III** que poca gente reconoció, al igual que un **Cobra** mala onda que daba vueltas por ahí con su psicoarma. A quienes descalificamos de una son a todos los **Kenshins**, a

La Expocomics & Anime se desarrolló entre el 23 de noviembre y el 3 de diciembre de 2001 en el predio de La Rural

¡Si tu foto no está en estas páginas buscala en el Data Disc de este mes!









He-Man, el Chapulín y el ¡Chavo que fuma!

La rompieron el primer sábado



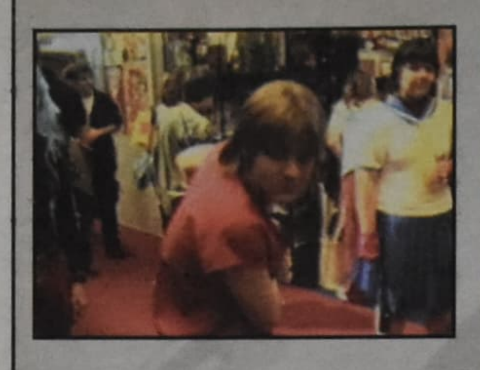
Arashi y Sorata de X

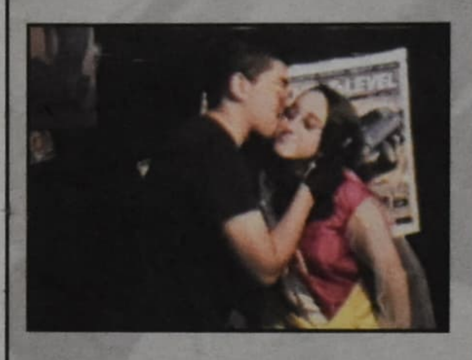
(Espacio para el chiste fácil)
La espada la hizo Dark



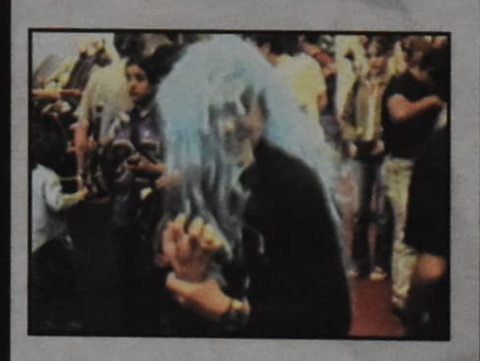
Majin Boo

¡Un disfraz muy poderoso!







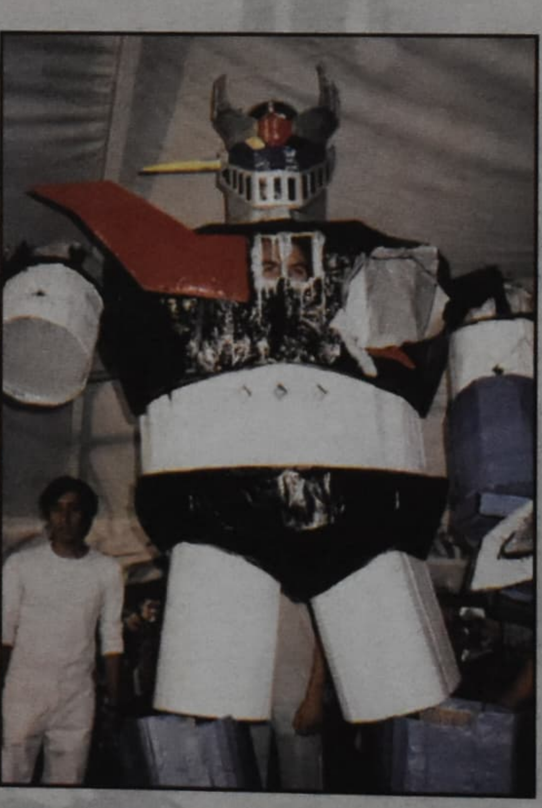






Julia y Spike

Izquierda, entre Ryu y Chapita, la Araña declara su amor...



todas las **Sakuras** y a todos los **Seiyas** porque disfrazarse de estos personajes ya aburre. Por eso es que para nosotros el premio a la originalidad, al buen gusto y a la dulzura se lo llevó **Licorice Nielsen** de **Orphen Revenge**! ¡Bien por vos! Te llevaste nuestro primer premio, un bonito Artbook! ¡Felicidades, **Ana Laura**!

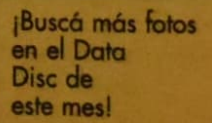
Otra persona que debería llevarse una ovación era la chica que recepcionaba y pasaba los mensajes: podíamos pasarle cualquier fruta que ella agarraba y lo leía. Así fue como leyó el mismo día del cumpleaños del importante expositor/organizador mensajes como: 'Todo el Staff de **Nuke** cumple años dentro de 15 minutos y los esperan para que les soplen las velitas' , o más increíbles aún, como: '**Haruko** (?) **Mikimoto** se encuentra firmando autógrafos de **Macross 8** en el stand de **Nuke**', rematando algunas horas más tarde con un '¡Por favor, no insistan que **Mikimoto** ya se fue!'

¡A vos, desde acá, te mandamos un saludo, como quiera que te llames, nos has brindado momentos irrepetibles!

Para ir finalizando y para todos aquellos que no estuvieron presentes, nuevamente debemos insistir en que fue la propia audiencia la que salvó al evento del embole total.

Por todos lados se

La Expocomics & Anime se desarrolló entre el 23 de noviembre y el 3 de diciembre de 2001 en el predio de La Rural







podía ver cómo chispeaban los flashes de las cámaras de fotos y cómo la gente se divertía; dejando claro que lo que en realidad se necesitaba era el espacio propicio para que los alegres otakus se pusieran en onda. Ellos fueron mucho más de lo que ofrecía el evento en sí, y como muchos no tenían ni para la entrada consideramos un tanto cruel el hecho de que aún siendo las verdaderas estrellas de la convención tuviesen que pagar lo mismo que cualquier otro.

Por fin se terminó

Claro que si a uno no le cabe relacionarse con otros seres humanos, y tampoco gusta de gastar un buen dinero, las chances de haber disfrutado de la **Expocomics y Anime** hubieran sido muy bajas.

Al menos nosotros nos hemos divertido mucho y esperamos que aquellos quienes nos hayan visitado también, y a los responsables de la movida vaya nuestro reconocimiento porque aunque a veces tiramos muchos palos, somos concientes que una movida de esta magnitud les debe haber causado más de una noche de insomnio.

¿Cómo?

¿Que el año que viene lo traen a **Tezuka**?

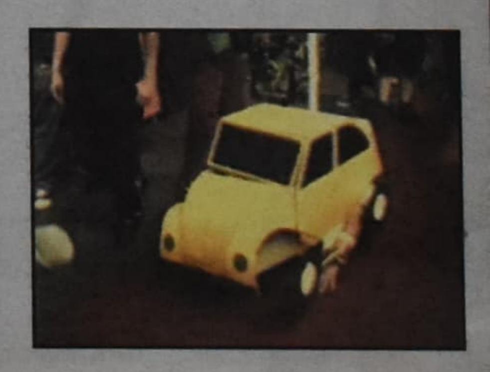
¡Eso no me lo pierdo!













Los verdaderos dueños de la fiesta

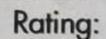
Derecha: **Bumblebee** ¡nuestro ganador a todas luces!

BOOGIEPOP PHANTOM

Guía de Episodios

7 - Until You're In My Arms Again

Los hermanos Manoro y Sayoko Oikawa también han sido víctimas del extraño fenómeno acaecido en la ciudad.A partir de ese fatídico día todos los deseos que Manoro anhela se cumplen fácilmente; lástima que siempre son visiones de muerte y destrucción.'Destruír todo y empezar de nuevo' es su obsesión. Como la mayoría de los jóvenes de la ciudad se sienten atraídos por la presencia del abandonado parque de diversiones Payzlly Park...aunque tal vez el chico Oikawa no este viendo las cosas tal y como son...

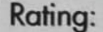
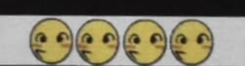

Rating: 



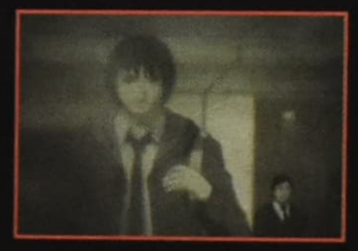



8 - She's So Unusual

Ichiro Kishida llega a la ciudad con la tarea de realizar una nota para la revista en que trabaja. La misma tiene como eje central la vida y obra de 'Seichi Kirima'el padre de Nagi. Pronto el periodista se encuentra con la chica y juntos reflexionan sobre la obra de Kirima...'El cerebro crea una historia y las personas la viven' afirmaba en su obra el autor. Sin embargo a pesar de los secretos que la prosa oculta, la chica parece estar más preocupada por descubrir la verdadera identidad del supuesto reportero...

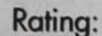
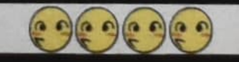

Rating: 






9 - You'll never be young twice

Saki Yoshizawa y Yoshiki Tahata no se conocen sin embargo comparten los mismos miedos: terror a fracasar, la chica con sus estudios de piano, el chico con su relación con los demás. Pronto Saki oirá decir de su profesora que la música solo deberá ser un pasatiempo para ella y no una profesión como pretenden sus padres; por su parte Tahata desarrollará la pesadillezca habilidad de leer los pensamientos de sus compañeros y así enterarse de que en realidad ellos no lo consideran un verdadero amigo...


Rating: 

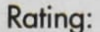
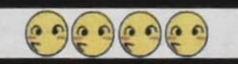





SEGUNDA PARTE EPISODIOS 7-12

10 - Poom Poom

La misión de Poom Poom es la de regalar los globos de la felicidad a todas las personas que así lo deseen...en cualquier parte del planeta. Todos los amigos de Poom Poom vivirán en un lugar maravilloso, el país del parque de diversiones. ¿Cómo recuperar las vivencias del pasado, de la niñez? ¿Cómo volver a apreciar las pe-queñas cosas que los adultos ya no tienen en cuenta?

Rating:






11 - Under The Gravity's Rainbow

Manaka es la hija de la mujer que deambula por los pasillos del Hospital General Kinritsu. Su madre ha perdido la memoria y no la reconoce por lo que su abuela se ha hecho cargo de ella. Sin embargo la anciana mujer comete un acto terrible antes de morir: asesinar a su nieta. Poco tiempo después el cuerpo inherte de Manaka vuelve a la vida iluminado por el fenómeno luminoso ¿Por que ha vuelto a la vida?. Mientras tanto en el parque Payzlly un inesperado encuentro tiene lugar.

Rating:

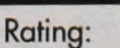






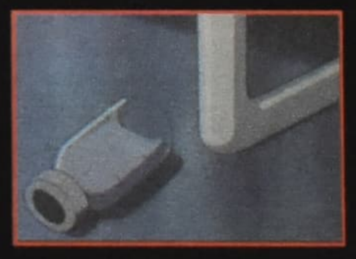

12 - A Requiem

Un año ha pasado ya desde el desenlace de los acontecimientos y desde que el misterioso arco iris apareciera sobra la ciudad.Toka y Kazuo se preparan para rendir su exámen final en la ciudad de Tokio, pero Toka no se presenta a dar el mismo sino que sale a la caza del siniestro Kishida, el reportero que hiciera contacto con Nagi Kirima algún tiempo antes. Pronto se pondrá en evidencia su verdadera naturaleza y las intenciones de la corporación que experimentaba con seres humanos en el querido Hospital General Kinritsu.




Rating:



COWBOY BEBOP

¡Traductor Traidor! - Primera parte

¡Ya sabemos! ¡Ya sabemos!

Reconocemos que en el número pasado habíamos dicho que la traducción de nuestra serie favorita era 'aceptable'. También indicamos que había algunos errores inexplicables en la adaptación; pero mientras escribíamos eso y mandábamos la revista a imprenta tan solo habíamos tenido oportunidad de ver los diez primeros episodios emitidos por **Locomotion**.

Antes de seguir avanzando es necesario aclarar que una cosa es el doblaje (entonación, fluidez, parecidos entre las voces japonesas y las castellanas) y otra cosa muy diferente es la traducción. Insistimos en que el casting de las voces no fue tan malo; ok, **Ed** y **Vicious** pudieron haber salido más favorecidos, pero en general se bancan.

El problema es que, a partir de la primera decena de entregas, la cantidad de diferencias entre los diálogos originales y los que tuvimos oportunidad de escuchar en nuestro idioma ha sido alevosa.

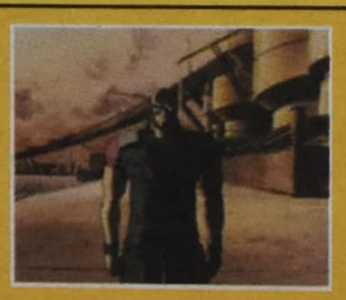
Algunas pueden a deberse cierta ambigüedad y excesivo simbolismo en los textos japoneses, pero en otros casos se nota que algunos cambios han sido introducidos con toda la intención de alivianar o de modificar la historia, subestimando la madurez del público occidental.

Con el correr de los episodios los cambios se acentúan y los diálogos se van diluyendo al punto que pareciera que en realidad los traductores hubieran inventado las líneas basándose 'más o menos' en las situaciones que iban desarrollando.

Sea como fuere el daño ya está hecho y ha restado brillo a una obra donde hasta cada palabra era de una importancia sin dudas fundamental del espíritu de **Cowboy Bebop**.

Episodio 10 Ganimede Elegy





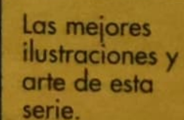
Para empezar, Jet nunca tuvo un bar que se llamara 'Black Dog', por ende el diálogo entre Jet y el viejo policía está todo cambiado. Nuestro amigo vuelve a Ganímedes persiguiendo una recompensa. Después de 7 u 8 años ve la oportunidad de hablar con Alisa luego de que **ella** lo abandonara un día mientras el volvía de trabajar. Jet no va a pedir que intenten volver a rehacer la relación que tenían, ¡nada que ver! El solo quiere saber por qué lo había dejado. Alisa por toda explicación le dice 'Lo he olvidado' y le corta el rostro. Mientras tanto, Rinth es buscado por asesinato al meterse con un prestamista para conseguirle dinero a la mujer. Ella no intenta nunca ser protectora con él, simplemente le propone huir para que no lo atrapen. Cuando finalmente Jet aborta su escape, ella le recrimina que 'siempre es lo mismo con él, que es el tipo perfecto y que siempre cree tener la razón'. En definitiva ella lo deja porque Jet no la dejaba hacer su vida. A Rinth se le otorga el beneficio de la defensa propia y no pasará demasiado tiempo en prisión.

Episodio 11 Toys in the Attic

Básicamente el problema de traducción en este episodio reside en que el culpable de todo había sido Spike, quien tiempo atrás había dejado restos de comida en la heladera de la nave, los cuales dieron origen al mortal invasor. En un momento, luego de pelear con el bicho, a nuestro héroe le agarra hambre.' ¿Me pregunto que habrá en la heladera?' y ahí se da cuenta de todo: 'Aproximadamente un año antes cayó a mis manos una langosta viva. Para no darla a probar a los demás, la escondí en la vieja heladera de la bodega. Luego me olvidé de ella completamente, y un año después seguía allí... ¿qué habrá ocurrido después de tanto tiempo?' (y ahí abre la heladera y ve a la criatura). Por otra parte, cuando Jet tampoco había advertido que en esa parte de la nave había un refrigerador.



EN EL DATA DISC





Las mejores ilustraciones y arte de esta serie.

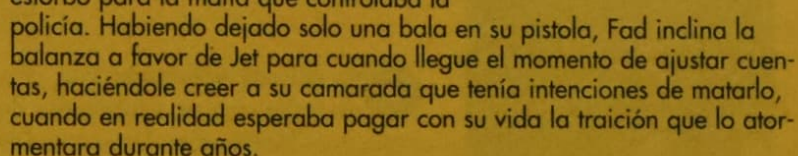
Episodio 16
Black Dog Serenade





Cuando Jet y Fad van en busca de Udai Taxim (y no Udai Takashima) el ex compañero le pregunta a Jet si quiere volver a trabajar junto a él. 'Pensaré en eso si volvemos con vida', responde el antiguo ISSP. Luego, al enfrentarse con Udai, Jet se entera que en realidad Fad le había tendido una trampa porque, al no dejarse sobornar o corromper, Jet se había convertido en un estorbo para la mafia que controlaba la





policía. Habiendo dejado solo una bala en su pistola, Fad inclina la balanza a favor de Jet para cuando llegue el momento de ajustar cuentas, haciéndole creer a su camarada que tenía intenciones de matarlo, cuando en realidad esperaba pagar con su vida la traición que lo atormentara durante años.

Episodio 13
Jupiter Jazz Part 2







Cuando Faye contempla a Gren desnudo en la ducha se avecina el momento de las confesiones: él y Vicious habían sido camaradas durante la guerra en Titán (camaradas no es lo mismo que muy buenos amigos) y en una ocasión la Red Dragon le salvó la vida. Sin embargo, terminada la guerra, Vicious acusa a Gren de espionaje y traición enviándolo a la cárcel. Es allí cuando el ex soldado comienza a hacerse adicto a una droga que a la largo termina descompensándolo hormonalmente con resultados... evidentes. Esto es lo que él le cuenta a Faye en realidad, no que le debe la vida a Vicious por haberlo salvado en aquella ocasión. Todo el diálogo del flashback que viene a continuación también está cambiado: en él Vicious le dice a Spike 'Yo soy el único que te puedo mantener con vida... y el único que te puedo matar' y el clásico parlamento de nuestro héroe, 'Estoy viviendo un sueño del que no puedo despertar'. Vicious le advierte -refiriéndose a Julia- sobre el peligro de las mujeres (a quienes trata en general de mentirosas). 'Mi ojo izquierdo ve el pasado...' '¿y el otro?', le pregunta Faye... Más tarde cuando Vicious y Rin van a buscar la droga (que no es Bloody Eye) el mafioso desconoce que la mujer que le entrega la mercadería es en realidad Gren. ¡De ahí que éste pueda sorprenderlo al punto de casi lograr matarlo! (Vicious suponía que la mujer era una enviada de Gren). Por otro lado, Gren le cuenta a Vicious que había descubierto el transmisor que éste había puesto en la caja de música (y no dice nada sobre Julia, ¡puro invento mexicano!). Tras el combate final y cuando Gren yace malherido, Spike se pregunta si en realidad habrá algún servicio médico que pudiera llegar hasta ellos (y no que simplemente 'va a llamar a un médico'). Obviamente el diálogo entre el chamán indio y el chico está cambiado. La transcripción de ese diálogo es: 'Una estrella ha caído'/'Esa no era una estrella cualquiera, era la lágrima de un guerrero'/ '¿Qué es un guerrero?'/ 'Es alguien que ha terminado su batalla en alguna parte de este planeta'/'Una pobre alma que no pudo creer en el Gran Espíritu'.

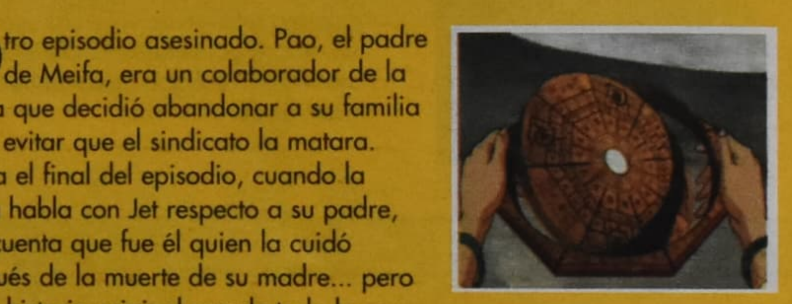
Episodio 15
My Funny Valentine



En este episodio tampoco se entiende nada del conflicto entre Faye, Matsumoto y el doctor que le aplicara la criogenia porque vuelve a estar todo cambiado. Lo que sucede es que Faye es estafada por ambos hombres ya que le agregan a las cuentas bancarias de la chica todas las deudas que los dos parientes habían ido acumulando, dejando a nuestra heroína en la ruina. Y eso no es todo, sino que los recuerdos que ella va adquiriendo son en su mayoría también falsos e inventados. Al final Faye no tiene más que una abultada deuda que saldar. En el momento de la peor traducción de la historia, Matsumoto dice que están en el año 5.000... ¡cualquiera!

Episodio 21
Boogie Woogie Feng Shui





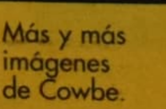
Otro episodio asesinado. Pao, el padre de Meifa, era un colaborador de la mafia que decidió abandonar a su familia para evitar que el sindicato la matara. Hacia el final del episodio, cuando la chica habla con Jet respecto a su padre, ella cuenta que fue él quien la cuidó después de la muerte de su madre... pero en la historia original sucede todo lo contrario, es Pao quien los deja haciéndose pasar por muerto y de allí el verdadero resentimiento de Meifa para con él. Pero los cambios se vienen arrastrando desde el principio del episodio: en primer lugar nunca se da a conocer lo que dice exactamente el mensaje que Pao le mandara al dueño de la Bebop (en el capítulo japonés dice: 'Busca a la bestia sagrada de Anzan, estoy en el lugar donde se reúnen los cuatro dioses'. Con esto se refiere al hotel y los cuatro dioses son el Dragon Azul (el subterráneo), Byakko (el tigre blanco Tigger), Genbu (la Tortuga) y Susaku (el fénix escarlata). Se ven las fotitos de los lugares que señala la chica, mientras en castellano dice simplemente 'Al norte, al sur, al este, al oeste' (¡se ve que no tenían ganas de traducir nada ese día!). Todo esto por no ser mala onda y no mencionar que el diálogo entre padre e hija -cuando por fin se reúnen tras descifrar el funcionamiento de las rocas lunares alteradas magnéticamente (ah, cómo, ¿esto tampoco estaba explicado?) es pura fruta. Lo más lamentable sin dudas es que también alteraron las líneas que dicen Spike y Faye cuando lo ven a Jet por primera vez con Meifa a bordo de la Bebop; Faye: 'Me pregunto si ella será su nueva novia'/ Spike: 'Está un poco joven para eso'/ Faye: '¿Tal vez sea una su lolita secreta?'/ Spike: '¡Para eso está ya bastante vieja!'.







En el Data Disc de este mes



Más y más imágenes de Cowbe.



Episodio 23
Brian Scratch





Este episodio es sin dudas el que más alteraciones ha tenido, al punto que les recomendamos traten de ver el episodio original aunque sea subtitulado en inglés porque las diferencias entre ambos son abismales. El discurso publicitario del comienzo difiere bastante del original y no se hace mención al grupo SCRATCH como un grupo transcendental electrónico emisario de Dios. La víctima que se muestra por el noticiero no está en coma sino que se ha suicidado. Los miembros de la secta utilizan un dispositivo disfrazado en forma de videogame que copia los patrones cerebrales y almacena en forma de datos la conformación de las personas, trasladando toda la información a una base de datos 'universal', para así lograr la existencia espiritual fuera del cuerpo material. Como verán, esto no tiene nada que ver con que la máquina altere el comportamiento del cerebro e induzca a un estado de coma, según la versión de Locomotion. La explicación real que da Faye en el reportaje es que ella decidió escapar de sus deudas al dejar atrás su forma corpórea. Sin cuerpo no hay deudas. Londes en realidad está buscado por asesinato y por ser responsable del suicidio de al menos 100 de sus 20.000 seguidores, Spike y Jet enseguida se dan cuenta de que Faye se ha infiltrado por la recompensa ofrecida. ¡Otro detalle a tener en cuenta es que el programa de los cazarrecompensas, Big Shot, iba a ser cancelado porque ya no tiene rating y no porque Londes o la secta tengan algo que ver con la persecución de sus anfitriones! Hacia el final del episodio, cuando Spike se encuentra con la pila de monitores donde aparece la imagen de Londes, la conversación que sostienen ambos -especialmente el discurso del doctor- está absoluta y totalmente cambiada.

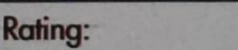


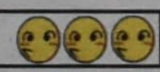


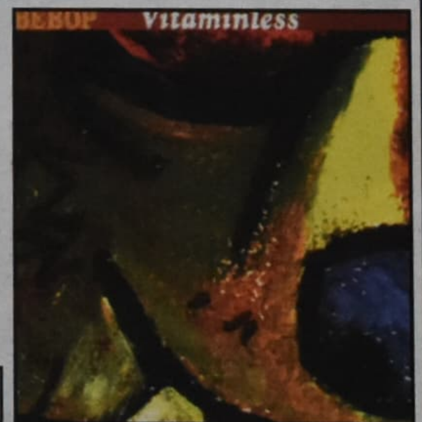
Nota: en el número anterior dedicado a nuestra serie favorita, se nos deslizó un error en el armado de la nota sobre las bandas de sonido, a continuación les ofrecemos el contenido del compacto Vitaminless, tal cual como debió haber aparecido entonces:

Cowboy Bebop Vitaminless

Track 01: The Real Folk Blues
Track 02: Odd Ones
Track 03: Doggy Dog
Track 04: Cats on Mars
Track 05: Spy
Track 06: Fantaisie Sign
Track 07: Piano Bar
Track 08: Black Coffee (track oculto)







SUCCESSOR OF RAZOR EDGE

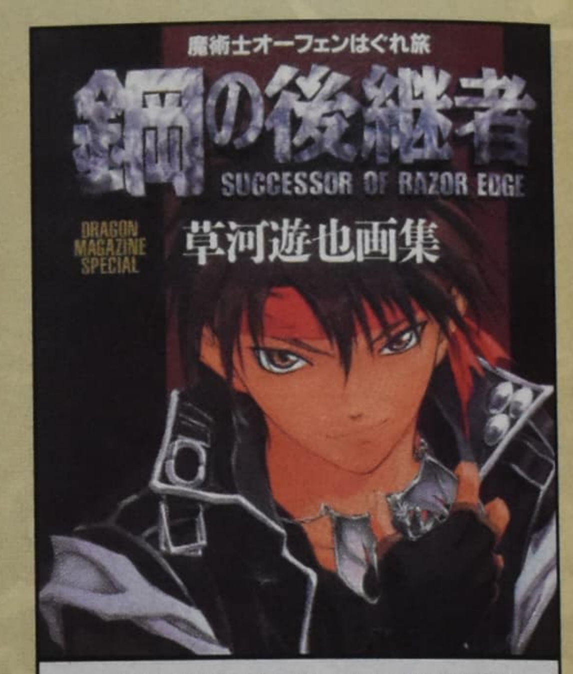
Libros de Arte - Por el arquero onda Bruce Lee

¿Cómo andan aprendices de hechiceros?, seguramente que tras ver las imágenes que ilustran esta nota y si son fans de la Espada de Lanús estarán más que emocionados. Entonces no la hago muy larga y les cuento qué contiene este art book que anduvo pasando de mano en mano por toda la **Expocomics** y que finalmente quedó en mi mochila vaya a saber por equivocación de quién.

El libro en cuestión ha sido editado por **Dragon Comics** (misma que publicara las novelas originales de **Orphen**) y recopila a lo largo de sus 112 páginas las mejores ilustraciones que **Yuuya Kusaka** realizara justamente para estas historias todas escritas en kanji.

Si bien las imágenes a color son espectaculares, presten mucha atención porque difieren levemente de los diseños que estamos acostumbrados a ver en la serie televisiva, aunque en ambos casos se trate de creaciones de la misma persona.

Más del 70% del ejemplar está ocupado por ellas, lo cual ya de por sí es una alegría para el coleccionista avesado, pero si les gusta también la onda manga encontrarán que el resto del volúmen se encarga de rescatar valiosos dibujos en blanco y negro.



LO TUVISTE EN TUS MANOS

El libro de arte más leído en la Torre de los Colmillos

Además viene un póster doble desplegable que reproduce unas bellísimas imágenes creadas en acuarelas y acrílicos. Antes de empezar a estirar la nota como si fuera Federico Klem, mejor la corto porque no tengo mucho más que contarles y además si estuvieron por nuestro stand en la expo seguramente lo habrán podido examinar y llenar todo de dedos sudorosos, ¡vamos que en un solo tomo tenemos las huellas dactilares de casi todos los que asistieron a la susodicha feria!

Finalmente les ofrecemos los datos de rigor por si quieren salir a recorrer los almacenes

¿Te gustaría un libro como éste? ¡Participá del concurso 'Buscando al Sr. Miyagi'!



SORCEROUS STABBER ORPHEN



EL REPORTE DE GLOBAL

SUCCESSOR OF RAZOR EDGE

ILUSTRACIONES	MUCHAS
POSTER	DOBLE
ARTE	MUY BUENO
¿DEL ANIME?	NO, DEL MANGA
COLOR	MUCHO Y BIEN

¡El póster que teníamos en el stand no viene en este libro...!

75 %

del barrio:

Successor Of Razor Edge

(Dragon Magazine Special) Editorial Fujimishobo 1998 ISSBN4-8291-0121-X. Cuesta unos $35 (dos pesos sin CD, dos con cincuenta las que tienen CD, perdón es que quedé re limado...)

INVIDS CUCHARITA II

No Pain(t) - Por Pablo A. Castro

En el número 15 de **Nuke** había empezado a contarles cómo, a partir de cucharitas de plástico, masilla epoxi, pegamentos varios, etc., íbamos a costruir un **Invid**, o más bien un **Gurab**.

En esta nota seguiremos avanzando en la construcción 'ciruja' del susodicho bicho.

El cuerpo o caparazón

Para la parte de arriba del caparazón usé la cuchara más grande que encontré (sopera), aunque en realidad la tuve que agrandar insertándole pedazos de otra cuchara similar.

A fuerza de cortar, lijar y masillar llegué a una forma que me convenció. Para terminar cubrí todo con masilla epoxi en crema (marca **Parsecs**) tapando todos los defectos y luego lijé, obteniéndo una superficie suave y pareja.

La parte inferior del caparazón la hice con pedazos de una cucharita más chica y el escape del reactor que le permite volar lo hice a partir de lámina de plástico cortada de forma de reproducir esta parte con las toberas cerradas.

El resto de la base del caparazón la rellené con masilla epoxi de dos componentes de secado lento (**Parsecs**, **Sello-dur** o similar) lo que me permitió modelar las formas curvas de esta zona del cuerpo. Para modelar este tipo de masilla conviene mojarse los dedos en agua y detergente, con lo que evitamos que la masilla se nos pegue en los mismos y además podamos lograr una terminación más suave.

Antes de que la masilla se endureciera por completo, inserté el mango de una cucharita que hace las veces de cadera y dos cables gruesos que me van a servir para darle cierta flexibilidad a los brazos. Al mango de cucharita le fijé con alambre y cianoacrilato (pegamento instantáneo del tipo **Loctite**, **La gotita**, **Super glue**, etc.) un par de esferas de vinilo que me sobraron de un kit de **Macross** a fin de usarlas de unión a las piernas



Rook Bartley

Como toda buena mujer tampoco entiende por qué seguimos armando maquetas

¿El ojo que mira el magma... o tengo el corazón con agujeritos?

El ojo del **Gurab** es todo un tema aparte. En buena medida es el responsable de la personalidad siniestra del bicho.

Para reproducirlo no había cucharita que se adaptara (jejejeje: risas de esquizofrénico desatado) así que recurrí a otros materiales: una gota de resina epoxi transparente líquida (**Araldite**) colocada sobre un vidrio (previamente cubierto por un film de detergente para evitar que se pegue la resina) me sirvió para la lente del ojo.

Al secar el pegamento formó una lente convexa de un lado y plano del otro. Una vez seco y curado el pegamento se comporta como plástico, lo que me permitió pulirlo y sacarle brillo.

Usando una lima de joyero le hice una ranura que pasa por el

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

Poderosos videos y sorpresas para disfrutar en tu Tandy Color.

diámetro del lado plano y luego con una mecha de 0,7 mm le hice tres perforaciones del lado curvo, simulando los sensores.

La ranura la pinté de negro y a los agujeritos les coloqué una gota de pintura plateada.

Para el fondo rojo utilicé un material especial reflectante de ese color... o sea un círculo cortado de un sticker con forma de corazón (que el sticker provenga de una plancha de figuritas de **Chiquititas** es un indicador de hasta dónde se puede llegar buscando los materiales de nuestros proyectos)

El borde del ojo lo hice con un soporte para **LED** que conseguí en una casa de electrónica.

El ataque de los clones

Desde la primera nota de los **Invids Cucharita** muchos lectores de esta sección nos vienen haciendo preguntas acerca del 'clonado' de piezas que, en algunos casos, denotan su interés en el modelismo y en otros su grado de insanía. Veamos algunas:

P.: ¿Es cierto que **Anakin Skywalker** asesina a toda una tribu de **Tuskens** en '**Episodio 2**'?

R: ...creo que sí, pero eso lo sabremos en mayo de 2002.

P: ¿Cómo puedo hacer mi propio clon de **Rei Ayanami** en la cocina de casa?

R: ¡Es fácil! Solamente hace falta una muestra de células de **Rei** (no importa de qué parte del cuerpo provengan). Cuando la consigan me escriben y les cuento el resto del protocolo de clonación.

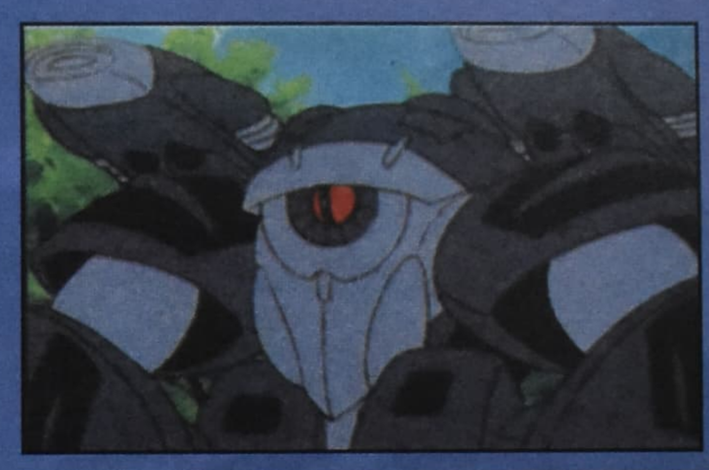
P.: ¿Cómo puedo 'clonar' piezas de un modelo a escala?

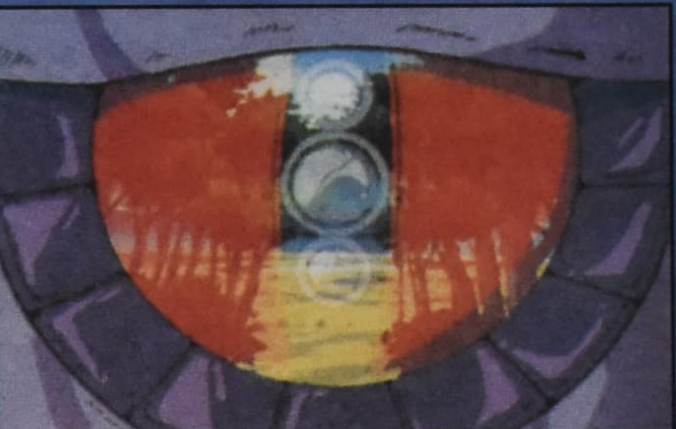
R: Este es un tema que vengo explicando desde **Nuke 1**, pero que me parece que vale la pena repetir (¿clonar?) todas la veces que haga falta ya que es una técnica simple y muy útil.

La idea es hacer una copia de alguna pieza que nos interese duplicar (o triplicar o cuadruplicar o...). ¿Por qué? Por alguna de estas razones:

a) Se nos perdió o rompió la pieza original y tenemos otra igual (típico caso de las ruedas de un avión, tanque, auto, etc.)

b) Hicimos una pieza en 'scratch' (o sea que la hicimos nosotros mismos) y queremos duplicarla ya sea para usarla en un modelo o en varios (de esta forma no tendremos que volver a hacerla y la copia será exactamente igual al original).

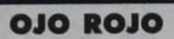






CUSTOM INVID

Vista de abajo del caparazón



OJO ROJO

Así va quedando nuestro dispositivo detector de protocultura

El Molde

Para poder realizar una copia de cualquier pieza primero debemos hacer un molde. Existe una gran cantidad de materiales para hacer moldes pero yo me voy a remitir al caucho de siliconas, ya



CUSTOM INVID

Vista de frente



FROM SCRATCH

Imágenes de las piezas que tenemos hasta el momento

que es fácil de conseguir y de usar y no es caro. A continuación les doy una guía simple para realizar un molde de silicona reusable:

1) Ir a la ferretería y comprar un tubo de caucho de siliconas o sellado de siliconas (por ejemplo **Fastix**, aunque hay más baratos) Pueden comprar pomos de sellador, pero los tubos para pistola son siempre más baratos teniendo en cuenta la cantidad que traen, aunque son más incómodos de usar.

2) Cubrir la pieza a clonar con una fina capa de detergente apenas diluido con agua.

3) Fijar la pieza a algún soporte (por ejemplo: si vamos a clonar una rueda conviene fijar un palito donde va el eje y así la podemos sostener).

4) Ir colocando el sellador de siliconas sobre la pieza fijándonos que no queden burbujas (es mejor el sellador transparente porque nos deja ver la pieza mientras la cubrimos).

5) Una vez cubierta totalmente la pieza, alisar con los dedos mojados en agua y detergente (así no se nos pegotean).

6) Dejar al menos 24 hs. o más hasta que el caucho de siliconas cure y se endurezca. (Nota: durante el curado se desprende ácido acético, por lo que nuestro molde tendrá olor a vinagre hasta que termine de curar.)

7) Una vez curado el caucho, retirar la pieza original. En casos simples como las garras del **Gurab** (**Invid Troooper**) la pieza sale directamente, en otros casos hay que cortar con cuidado usando un cutter o bisturí (tipo **X-acto**). La incisión deberá permitir retirar la pieza original y que el molde recupere la forma original, si nos pasamos podemos arruinar el trabajo.

Clonado

Ahora tenemos un molde flexible que reproduce hasta los más mínimos detalles de la pieza original. Para terminar el proceso debemops rellenar el molde con algún material que endurezca y copie los detalles del molde. Nuevamente, existen muchos materiales que no permiten realizar copias con el molde de siliconas; yo a veces uso una resina acrílica de curado rápido de uso odontológico, pero la solución más barata para piezas chicas es el pegamento epoxi de dos componentes (Ej: **Araldite**, **Poxipol**, etc). Conviene usar el de color gris, no el transparente, ya que nos permite visualizar bien dónde colocamos el pegamento en el molde. Lo siguientes pasos deberían bastar para hcer una buena copia con pegamento epoxi:

1) Mezclar una cantidad de pegamento epoxi que sirva para rellenar (conviene que sobre) el molde de siliconas que hicimos.

2) Abrir el molde (lo ideal es darlo vuelta como un guante) lo más que se pueda sin llegar a romperlo.

3) Con un palito o una espátula cubrir las paredes del molde por completo (esto minimiza la formación de burbujas)

4) Colocar el resto del pegamento en el molde y cerrarlo (a veces conviene apretar un par de veces para sacar el aire.

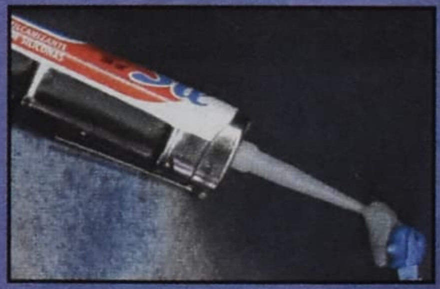
5) Esperar hasta que el epoxi endurezca.

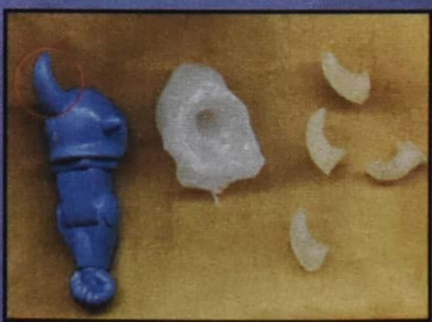
6) Abrir el molde y retirar la pieza clonada.

Si hicimos todo el proceso con cuidado esta nueva pieza será idéntica a la original. No se preocupen si en los primeros intentos no les salen perfectas, hay que practicar.

Una vez pegado el conjunto del ojo procedí a fijarlo en el caparazón un poco enterrado en la masilla epoxi.

¡El mes que viene retomamos la construcción de nuestro bichejo!





En estas fotos podemos ver la pieza original, el molde de silicona y cómo quedan las piecitas clonadas

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

Te enseñamos a hackear semáforos con la batidora de mano.



ARGENTINIAN CRISIS NEO BAIRES 2002

NO PAIN(T)

La cosa está dificil.

Con el precio de dólar actual ya estamos volviendo inexorablemente a la prehistoria, o sea a hace unos diez o doce años atrás más o menos, cuando conseguir una maqueta, video, revista o juguete de nuestras series favoritas era casi imposible. Una recorrida por las comiquerías sobrevivientes de Buenos Aires nos pueden dejar secos, ya no de dinero sino de un ataque al corazón, cuando al preguntar el precio de esa maquetita pedorra que hasta hace un mes estaba a 25$ y ahora (luego de que la vendedora raspó a escondidas el precio anterior) subió hasta los 45$!!!. Si con la convertibilidad encontrábamos precios exhorbitantes ahora la cosa ha alcanzado niveles increíbles. La excusa de los comerciantes es a veces respetable y entendible ya que te dicen que tienen que reponer la mercadería y cosas por el estilo, pero ¿de qué reponer mercadería me hablan cuando lo que remarcan lo tienen de clavo desde hace años?

Otras veces nos encontramos con situaciones francamente delictivas: venta de productos falsos como si fueran originales. Esto que ya ocurría durante la convertibilidad, ahora se ha agravado al aumentar desmesuradamente el precio de los 'truchos'. Un ejemplo de esto son las Valkyrias de **Macross** hechas en China y que son copias de las de **Takatoku/Bandai**. Estos juguetes son berretadas de plástico que se consiguen en USA por 5u$s (conocidas como los 'five bucks bootlegs') más o menos (la que yo tengo la pagué 7u$s) y que en un par de comiquerías porteñas me las intentaron vender como "originales de Bandai" porque el blister en que vienen, en algunos casos, tienen el logo de dicha firma juguetera japonesa. ¡Puaj! Hasta la devaluación se las conseguía por unos módicos 95$ ahora piden 170$ en el mejor de los casos.

Estas actitudes no son generales y hay algunos negocios que, si bien subieron algunos precios, lo hicieron con cierta mesura, ya que de no hacerlo así poco a poco se van a quedar sin clientes y no van a tener necesidad de reponer nada ya que nada van a vender.



Blister con Varuka trucha que vendian en Expoberto, si se fijan bien chiquito a la derecha se ve el logotrucho de 'Bandai-na'

E-bay y otros

Una opción que muchos utilizábamos con el dólar a 1$ era la compra por internet ya sea en sitios de subastas como e-bay o directamente en negocios on-line donde se consiguen buenos precios y variedad. Buenos precios eran los de antes...El problema es que cuando nos llega el resumen de la tarjeta de crédito dolarizado nos queremos matar.

Como ejemplo les hago una listita de los nuevos juguetes y maquetas de **Macross**, y por qué no de **Robotech**, que no po-dremos comprar (o nos dolerá en el alma cada dólar):

YF-19 en 1/72 de Hasegawa (Macross Plus)

VF-1D en 1/72 de Hasegawa (Macross TV)

Figuras 'super poseables' de Robotech Macross Saga (Toycom, primera y segunda edición)

VF-1J Super Valkyrie (Yamato, Macross TV)

VF-1S Strike Valkyrie (Yamato, Macross DYRL)



¡No todo son lágrimas!

La pregunta de rigor: ¿como este mes o me compro esa maqueta o muñeco?

Nuke responde: ¡hay que volver a las fuentes! ¿Qué más entretenido que hacer nuestras propias maquetas? Maderitas, plástico, masilla e ingenio son cosas que no deben faltar en la casa de todo maquetero argento que se preste (pero que no se regale, ojo). Nosotros, viendola venir a la crisis, les venimos ofreciendo desde el año pasado el **Invid Trooper** (o **Gurab**) hecho con cucharitas de plástico y masilla epoxi. Me acuerdo de maravillas hechas en madera tales como un **Beta** (**Thread**) de Mospeada/Robotech tercera generación, una **Valkyria** de madera balsa y cosas así que asombraban nuestra tierna mirada a fines del los ochenta.

Otra opción que nos parece muy interesante es el modelismo en papel. Un arte ancestral japonés (todo lo japonés parece ancestral) llamado Origami que llevado al siglo XXI nos ofrece una variedad infinita de modelos para armar y lo único que nos hace falta es recortar y pegar (¡compren plásticola nacional que es mas toraba!).

REPORTAJE

Lo que se viene en Locomotion - Por Patricio Land

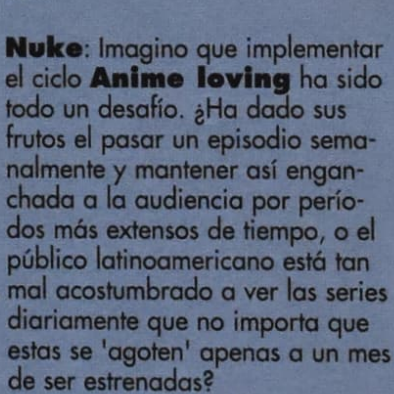
Sabemos que **Locomotion** es uno de los canales preferidos por nuestros lectores y por ese motivo les ofrecemos un reportaje a su gerente general, **Rodrigo Piza**, y a la gerente de programación, **Javiera Balmaceda**:

Nuke: ¿Qué balance hacen de este año donde el canal ha sufrido -y para bien- profundas transformaciones?
Locomotion: El canal salió con un balance muy positivo, crecemos muchísimo en mercados como **Argentina**, dónde logramos entrar en **Multicanal**.

Nuke: ¿Qué resultados ha dado el nuevo cambio de programación en el canal?
Locomotion: No tuvimos un cambio de programación, pero un cambio de imagen al aire, las promos, id's y todo lo que promueve la programación. El resultado es bien positivo, nuestros televidentes están contentos.

Nuke: El nuevo look y concepto del canal nos parece de lo más innovador y divertido. ¿Quiénes han sido los responsables?
Locomotion: El director de creación es Walter Zamora y su equipo formado por Diego Ramos, John Lum y Julian Manzelli. La parte de la web fue creada por David Navas.

Nuke: ¿Seguirán siendo un canal especializado en animé? ¿Cuáles son los límites que el género impone teniendo en cuenta que la serie con más ranking ha sido **South Park** y no un programa de animé?
Locomotion: Somos un canal de animación para jóvenes adultos y la animación japonesa en su gran parte es producida para este público, mientras, lo que es producido en el resto del mundo, en general, es para niños, con excepción de series como **South Park**, **Bob & Margaret**, etc. **Locomotion** busca todo lo que nuestra audiencia quiere ver, por eso tenemos mucho animé y una variedad de otros tipos animación, un archivo de cortos con más de 2.000 títulos que agradan a todos los fans.



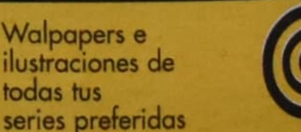
Nuke: Imagino que implementar el ciclo **Anime loving** ha sido todo un desafío. ¿Ha dado sus frutos el pasar un episodio semanalmente y mantener así enganchada a la audiencia por períodos más extensos de tiempo, o el público latinoamericano está tan mal acostumbrado a ver las series diariamente que no importa que estas se 'agoten' apenas a un mes de ser estrenadas?
Locomotion: **Anime Loving** es un éxito, sus series en general tienen 13 episodios y van al aire a lo largo de dos meses. Nuestra manera de programar esto no nos parece fuera de lo común y estamos logrando romper barreras ideológicas.

Finalmente llegó Gasaraki

Si tenés problemas de insomnio tal vez esta sea tu solución

Nuke: Todos los que somos fanáticos del animé apenas podemos dar crédito a los títulos que ustedes estrenan. Muchas veces nos preguntamos ¿es rentable adquirir series como **Cowboy Bebop**, **Silent Möbius** o **Boogiepop Phantom**? ¿Hasta que punto están experimentando con estas propuestas?

EN EL DATA DISC





LAS NOVEDADES PARA EL 2002



¿Es conveniente jugarse con este tipo de series en vistas de que apuntan a un público mucho más selectivo que el de **Pokémon**, por citar un ejemplo?

Locomotion: **Pokémon** y otras series como **Digimon** o **Card Captor Sakura** son para niños, por eso no las exhibimos en **Locomotion**. Podemos experimentar en partes en la programación porque no somos un canal corporativo. Abrimos espacio para producciones independientes y cortos, pero muchas de las series exhibidas por el canal son grandes éxitos junto al público joven, como **Cowboy Bebop** que fue un éxito en el Japón y está conquistando fans en todo el mundo (**Cartoon Network US**, por ejemplo, comenzó a exhibir **Cowboy Bebop** después que se dieron cuenta del éxito que tiene en **Locomotion**), **Silent Möbius** es un clásico conocido por todos los fans de animé y **Boogiepop Phantom** sí es una apuesta de **Locomotion**, ya que son los mismos creadores de **Serial Experiments Lain**.

Nuke: Respecto a estas dos últimas: tanto la versión subtitulada de **Silent Möbius** como la versión doblada de **Bebop** adolecen de graves fallas de traducción. Si bien las voces y las interpretacio-nes son buenas, resulta difícil de entender por qué no se han res-petado las historias originales. ¿Tienen un equipo de especialistas en animé realizando tales tareas o solo traductores?

Locomotion: Buscamos los mejores estudios de doblaje y subtitulaje. Pero todavía se hace muy difícil doblar o subtitular material japonés. Pero estamos avanzando y apreciamos comentarios acerca de este tema.

Nuke: ¿Qué sorpresas nos tienen preparadas para el 2002? ¿Pueden darnos algunas pistas sobre las series que piensan estrenar? ¿Habrá mayor cabida para las series románticas y las comedias?

Locomotion: En enero lanzaremos **Cyber Team in Akihabara**, vamos a lanzar **Gasaraki**, **If I See You in my Dreams**, **Pet Shop of Horrors**, y la quinta temporada de **South Park**. Además, nuestro departamento de programación está negociando la tercera y cuarta temporada de **Bob & Margaret** y **John Callahan's Quads**. Aparte de eso, nuestro departamento de programación se va a **NATPE**, una de las más grande ferias para compradores de programación, en **Las Vegas**, donde vamos a buscar series románticas y cómicas al estilo de **Love Hina**.

Nuke: ¿Qué hay respecto a los clásicos del animé? ¿Alguna vez podremos ver **Macross**, **Uchu Senkan Yamato**, **Captain Harlock**, **Queen Millennia**, **Mazinger Z** o algún otro título legendario en la programación del canal?

Locomotion: Estamos estudiando la posibilidad el año que viene.

Nuke: bueno, muchas gracias por todo, especialmente a **Tatiana Volpini**. Seguiremos en contacto.



EL DOJO DE ¡DANIEL SAN!

¡El Sr. Miyagi ha desaparecido!, si saben algo de él ¡avisen!



¡Es mi turno de cobrar venganza!

Ahora que este viejo desgraciado ha desaparecido, yo, **Daniel Larusso**, voy a contestar el correo de este número.

Natalia 'Lime' González

¡Hola!

Sr. Miyagi, ¿Cómo anda? ¿Todo bien? Espero que sí y que haya salido de su estado depresivo.

Le escribo porque soy una ferviente seguidora de **Karate Kid** y por supuesto de Ud., en la otra carta que le mandé le puse '**Sr. Cerebro**' ya que no estaba en ese tiempo. ¡Ojalá que siga con el laburo en el correo, es un genio!

Bueno, como le contaba soy una otaku de **Karate Kid** desde hace varios años y lo veo siempre cuando lo repiten, no me olvido de sus fabulosos ataques (el de la grulla, el mejor) ni comparación con el Kame Hame Ha. Tampoco de **Daniel San** que ahora debe estar más viejo que usted (oops, perdón). Le cuento que los del **Kobra Kai** se juntan en el bar de la vuelta de mi casa y arman flor de bardos, los pobres están re calientes. Lo andan buscando a Ud., **Sr. Miyagi**, para hacerlo puré, pero no se preocupe que mi hermano lo defiende; tiene una cinta en la cabeza como la suya que se compró en la época en que estaba de moda hacerse el karateka.

Cambiando de tema... ¿es un sueño o están dando **Rurouni Kenshin** en el **Cartoon**?

Lástima el doblaje, la voz de Kenshin parece la de un viejo con asma... ¡Por Dios! ¡No pueden hacer esto a la mejor serie de luchas (después de **Dragon Ball**)! Yo soy una afortunada que tiene el CD 'The best theme collection'.

Impecable. Fantástico. Y tienen razón, la mejor es 1/3 Janjou na Kanjou; aunque todas son re buenas, ¡pongan más canciones de esta serie!

Aunque el **Magic** está dando series viejas y desconocidas ¿Qué es eso de **Voltron**, **Yamazaki** (es el mejó), **Dr. Slump** (bueno, ésta es del Tori), **Mikami** (aguante **Buffy**, la cazavampiros)? ¡Que vuelvan **Dragon Ball**, **Ranma**, **Slam Dunk**, **Escaflowne**... al final el cambio no fue tan bueno...

Quiero mandar un saludo a **Sergio Illesca** y a **Marcelo Sosa** que los conocí en **Nuke**.

Los dejo porque vino mi hermano destrozado por los de **Kobra Kai** (ya le dije que no se meta con esos) y así le fue (me hace acordar a un pibe alumno suyo que tiene la misma cara de bobo).

¡Hasta pronto, **Sensei**!

PD: Para los que me quieran escribir, Av. Luro 5305, Laferrere, Bs. As. (CP 1757).

¡Ese **Miyagi** nunca podrá leer tu cartita, querida!, ¡je, je, je! Espero que los de **Kobra Kai** (especialmente el rubiecito que estaba re fuerte) lo hayan deportado a su país natal (Bolivia).

Queridos amigos de **Nuke**:

Primero queremos felicitarlos por su revista, está genial. Somos **Magalí** y **Mariana**. Ambas tenemos una gran duda: tenemos la idea de formar un fan club pero no tenemos idea por dónde empezar y necesitamos su ayuda. Creo que necesitamos a alguien que 'patrocine' (con respecto a la info y esas cosas) y pensamos en que tal vez podrían ser ustedes, sino ¿quién?

Otra cosita, con respecto al tema. Si nosotros les dejamos todos nuestros datos ¿serían tan amables de publicarlos para todos aquellos que estén interesados en unirse a nuestro club? En especial se trata de **Ranma** y **Sakura Card Captors**. Pero así como cualquier otaku, también existen otros animés que también trataríamos.

Para facilitarles las cosas tenemos un e-mail: magalimoreno@hotmail.com

Y un teléfono: 4637-6734

¡Gracias!

Ah, ¡los fans clubs! ¡Antes de que ese maldito viejo comenzara con su campaña de difamación contra mi persona yo tenía cientos de fans clubs! En los ochentas hasta tenía más socios que el de **Webster**! ¡¿Que nos pasó Corey Haim!?

Hola, gente de **Nuke**. Mi nombre es **Kaho** y les escribo por primera vez, además de que es la primera vez que compro la revista, la cual está muy buena. El CD, espectacular. Sobre todo la música, la cual me gusta coleccionar; aunque tendrían que poner más. Les cuento que estoy escuchando el CD de la Nº 14 (es la que me compré) y está muy bueno, sobre toda la música de Samurai.

Por favor, me pueden explicar por qué llora **Miyagi** porque no entiendo, y me quedé con toda la intriga.

Lo que sí pueden publicar mi dirección de e-mail para escribirme

¡Detengan a este impostor!

E-mails al Sr. Ralph Macchio
nukemag@ciudad.com.ar
Cartas: Laprida 1989, 11 G
(1425) Capital Federal

Un emulador de X-Box para la Texas TI 994A en Extended Basic. (¿Hace falta aclarar que es broma?)... sí.. ¿no?. Que triste.

¡UN CASO QUE CONMUEVE A ENRIQUE SDRETCH!

con otra gente, ya que no tengo la suerte de que a mis amigos les guste el animé, por lo cual soy víctima de varias cargadas de su parte. Por eso, si pueden pongan mi dirección electrónica así puedo escribirme con gente a la que le guste el manga y animé.

Bueno, me voy despidiendo pero solo por ahora, ya que les seguiré escribiendo en otras ocasiones.

PD: ¿No se les ocurrió incluir en el cd los temas en castellano de los openig y ending?. Porque hay un par que estan buenos, como los de **DBall**, **Slam Dunk**, etc.

PD2: Como me cortan el informe de **Samurai** por la mitad, eso no es justo.

Bueno ahora si, besos nos escribimos pronto **Kaho**

Miyagi llora porque ya nunca podrá volver a contestar el correo ni regar sus ombuses enanos que coleccionaba en esa inmunda tapera donde vivia abajo de lo de mi mamá. Tengo entendido que el informe de **Rurouni Kenshin** va a continuar en cuanto el **Cartoon** termine de emitir la saga de **Shishio**. ¿ Pero todavía lo ve alguien al ninja ese con voz de Mareco?

Muchachos de **Nuke**:

Quería contarles que **Nuke 16** es la primera que me compro. Ya había escuchado nombrar de su revis, que traía algo de **Cowboy Bebop** pero no conocía la serie y no le di importancia.

Este número lo compré porque me recopé con este animé que lo pasan el **Locomotion**. Me había bajado un trailer de Internet de la peli de **Bebop** y me pareció buena (corto y casi no se ve). Así que cuando vi la revista especial de este animé pelé la plata y me la compré.

Descubrí que la revista y el CD están muy buenos. Pero... Vi el pedazo de la película y me recopé, no pude dormir esa noche pensando en esa maravilla. Y bueh, no creo que salga acá por mucho tiempo ¿no? Voy a morir de insomnio. Chau, sigan sacando esta revista tan buena.

Matías Alvarez,
Banfield (Capo), Bs. As.
Matiaslince@ciudad.com.ar



¿¡Donde estás sensei de la vida!?

¿Secuestrado por la mafia china?
¿Apaelado por los yakuzas?
¿Dormido en un sauna de Retiro?
¡Si tienes algún dato sobre su paradero, mándalo ya!
(y de paso participás del nuevo concurso!)

Cowboy Bebop es un asco, ¡aguante James Bond Jr. y Barney y sus amigos!

Hola otakus, soy un fanático de la animación japonesa y del manga... compro la revista hace poco porque no la conocía, ahora ya he comprado 2 tomos, el 11 y el 12, y quiero decirles que la revista es muy buena y completa, nos gusta mucho a mí y a mi hermano mayor. Quisiera hacerles 2 preguntas:

¿Tienen Uds. información sobre si en **Chile** (mi país de residencia) puedo encontrar el anime '**Burn up excess**'?

¿Podrían en el próximo número incluir información acerca de '**Samurai X**', los ovas?

Esperando pronta respuesta, se despide **John**.

¡Sayonara!

¿Por qué todos ponen eso de 'sayonara'? No entiendo... pero te cuento mi vida que **Burn up excess** ha sido editado en mi hermoso país (**USA** obviamente) y emitido por **Locomotion** en varios países de esta mugrosa Sudamérica. Si no los conseguís pedíselos a alguien de Argentina que los haya grabado de DirecTV (que están en NTSC), lo único bueno que encontré en este país hasta ahora).

¡Konichiwa, sensei **Miyagi**!



¡Finalmente acá están los resultados del concurso del siglo pasado!
Estuvo espectacularmente peleado pero finalmente el nombre ganador ha sido:

Gorronea
(Autor: Lucas Carry)

A él le corresponde el libro de **Evangelion** y a Emilse de Narras los videos prometidos (los dos pueden pasar por la redacción a buscar sus correspondientes premios)

El segundo puesto fue para

Boliviachu
(Autor: Martín Temporetti)

y el tercero para

Migatito Orinawa
(Autor: Damián M. Cáneva)

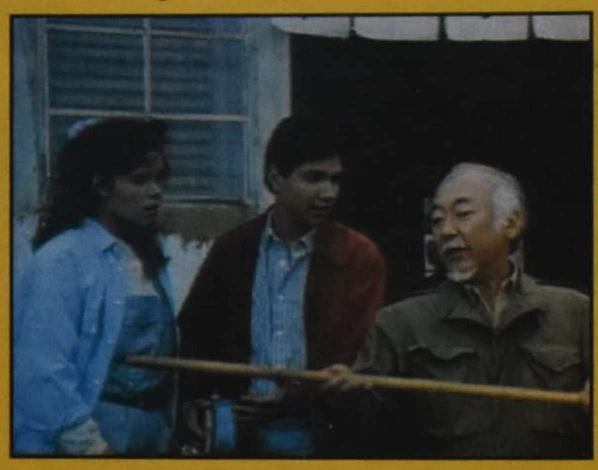
¡A ellos nuestras felicitaciones!



¿Querés rescatar al **Sr. Miyagi** y de paso ganarte un fabuloso Art Book de **Orphen** como el que reseñamos en este número? ¡Entonces escribinos o mandanos un e-mail indicando quién ha secuestrado a nuestro Sensei y dónde lo tienen prisionero! ¡Vamos, qué estás esperando!
Pistas en la foto: ¿de quién es esa mano sospechosa?

UN MOMENTO KODAK PARA LA POSTERIDAD

Este recuadro fue lo único que llegó a terminar nuestro querido **Sr. Miyagi** antes de su extraña desaparición. Mientras esperamos pistas esclarecedoras, prestemos atención a sus sabias palabras, y no sientan vergüenza si se emocionan con ellas...



'Acá yo explicarle a **Daniel San** que hacerle con mango de escoba si no ponerse a barrer piso de Dojo de inm...'

Nota: el texto quedó inconcluso, seguramente nuestro mentor fue abducido mientras escribía estos párrafos en su Anotador Congreso (sin renglones) de 48 hojas.

Desde mi base de operaciones se reporta este humilde **MaJin** para expresarle lo que fue para mí esa gran convención que fue la **Expocomics y Anime**.

Empezando por el tema de la organización, creo que estuvo muy bien lograda (nada que ver con la **Farsabaires**), ya que no faltó nada de lo que se prometió para el evento, los stands no estaban apiñados cual puesto de **Retiro** y se les dio el lugar a los fanzines para que se dieran a conocer ante un gran número de personas, al que no muchos tienen la oportunidad de llegar. Lamentablemente (para mí) no pude ir a los concursos de disfraces, por lo que no pude lucir mi disfraz de **Astroboy**, ni pude ver los shows musicales, pero confío en que fueron de gran nivel. Pasando al tema de las proyecciones, vayan mis felicitaciones a los fansubs que logran que el argentino promedio que no caza una de ponja pueda disfrutar de las últimas producciones del País del Sol Naciente sin quedarse atrofiado en un asiento tratando de cazar algo.

Pero no todo son rosas, oh no. Primero: faltó **Adam West** disfrazado de **Batman**. Segundo: hubiese sido mejor con más chicas de **Tulipán**. Y tercero: no pude conseguir la **Nuke** con el segundo **Data Disc**. Pero bueno, así es la vida, qué se le va a hacer, en fin... creo que ya se hizo largo, así que lo dejo, don **Miyagui**.

¡Oh yo también fui disfrazado de Astro Taxi boy! ¡Qué suerte que no fuiste o nos hubiéramos agarrado de los pelos!

¡Hola! ¿Cómo están? Mi nombre es **Ariel** de Saavedra, te mando este mail para aclarar ciertas cosas.

En el pasado viernes 30 asistí a la **Expocomic y Animé** que en organización y trabajo estuvo bien, pero lo mejor de esta convención es que conocí nuevos amigos (ejem: al traidor del metal de **Andrés Acorsi** y otros que no llegaron a darme su nombre) pero no faltó la asistencia de mis amigos que hicieron que fuera más interesante, como: **José**, **Diego**, **Dai**, **Guille** y entre ellos que conocí a **Martín Varsano**, un capo en los informes de **Next Level**, que estaban todos en el stand de **Editorial PowerPlay**, pero faltaba uno que estaba prófugo. :-) Cambiando de tema, en la madrugada de un domingo, yo venía de una salida con mis amigos. Cuando llego a mi casa prendo la tele en el canal MTV y resulta que veo al **Sr. Miyagi** actuando en un video de **Alien Ant Farm**, no me acuerdo el nombre del tema pero me di cuenta que tiene otro alumno aparte del gay de **Daniel san**.

Parece que tiene un negocio paralelo a éste y dice que a su dojo lo están por cerrar (este chabón está lleno de guita). Bueno, me despido y les deseo a todos los de la editorial y a los lectores/as buenas vacaciones y un feliz año nuevo.

PD: **Sr. Miyagi** deje de engañar a la gente. :-)

Ariel Aranda
arfel@msn.com

Yo a todos esos señores que usted menciona ni los conozco, pero me uno a su proclama: ¡**Sr. Miyagi**, deje de engañar a la gente! ¡Viejo tramposo!

Nuke: ¡Soy **EATMAN**!

Al señor **Miyagi**:

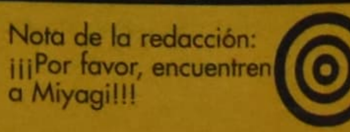
¿Me quiere decir qué mierda hacía a horarios de madrugada (Fines de semana) en el Cartoon junto al forro de Daniel san? Bueno, eso no parece mucho, pero luego lo veo en un clip que se mete en la pantalla de un cine y luego, peor de lo peor, lo veo cantando en el clip del forro Caceros ¡Póngase las pilas sensei!

Es lo que yo digo, ese viejo está por el pancho y la coca, se ve que anda desesperado y los del Cartoon de lástima le pasan los dibujos. Yo también espero verlo cantar a ese Miyagi, ¡pero desde la Cárcel de Caseros!

PD: se de buena fuente que aún no le han mandado sus cds de rein-

E-mails al Sr. Ralph Macchio
nukemag@velocom.com.ar
Cartas: Alsina 1981 PB B
(1090) Capital Federal

Nota de la redacción: ¡¡¡Por favor, encuentren a Miyagi!!!



tegro, el staff de esta revista no tiene verguenza.

Fernando Cruz (Moreno)

Sr. Miyagi le mando esta misiva a fin de agradecer las notas publicadas en **Nuke** sobre todo lo que refiere a **Macross**. Gracias a sus imagenes pude hacer la Valkiria de metal que exhibí en la **Expo-comics**. Sin ustedes no lo hubiese logrado. Me hubiese gustado agradecer personalmente a todo el Staff de **Nuke**, pero cuando pase por su Stand no encontré a nadie conocido. Sin mas que decir, se despide un fiel lector agradecido.

Seguramente no encontró a nadie en el stand porque estarian todos encerrados en el baño disfrazados de regadera o alcoholizados corriendo por los pasillos a los chabones disfrazados de King of Fighters, ¡pero no te preocupes dulzura porque no te perdiste nada, cuando quieras me podés pasar a vistar a mí por la redacción!

Claudio Javier Torres, (Moreno)

Sr. Miyagi: A ver, usted que sabe tanto, necesito que me responda tres preguntas:

a)¿Cómo puedo solucionar un problema de próstata que tiene el gato de un amigo?

b)¿Cómo puedo hacer para no embarazar a todas las minas que le robo a usted?

c)¿Quián es más capo: usted o Tronco, el perrito de Brigada Cola?

Yo se las respondo lo mismo:

a) Prendiéndole fuego

b) No se preocupe que todas las minas que le hayan robado a Miyagi seguramente eran en realidad travestis

c) El más capo sin dudas era Cachilo, el perro del Pato Carré.

Estimados amigos de revista **Nuke**, ante todo quiero felicitarlos por la revista, que es la mejor que he leido referente a manga y animé. Mi nombre es **Fernando** y soy fanático del animé desde que una tarde de sabado junto a mi hermano y un primo descubrimos **Robotech** alla por 1986 . Desde ese momento no perdí ni uno solo de los capitulos , convirtiendomeen un fana de la serie.Luego , pasados unos cuantos años , descubri en el cable el canal **Locomotion** , y ahora no me pierdo ninguno de sus estrenos , intercalando la programación con algo del **Magic** y el **Cartoon Network**.

Cambiando de tema, quería hacerles una consulta: ¿ será posible que la distribucion de la revista este en manos de **Daniel San**? , ya que todos los meses está llegando al puesto de diarios donde la compro aproximadamente despues del 23 de cada mes , y que el turro de **Daniel** este boicoteándola , ya que hasta el momento el numero de diciembre brilla por su aucensia.

Me despido deseándoles que este año sea próspero para todos ustedes y que esta revista continue siendo la mejor del ramo.

Yo no le voy a responder a ud; directamente le voy a meter juicio por difamación como me ha indicado mi amigo el Oficial Schultz.

¡Konbanwa bebopfanaticos! Soy **Marcos Jándula** desde Salta representando a C.E.I.D.A.C (Centro de Estudio e Investigación Dedicado al Anime y al Comics) ¿muy original no?. Quería preguntarles como puedo traer a los capos que hacen la mejor revista de imformación del Noveno Arte por que hace ya dos años que estamos y venimos reali- zando **Expo** cada cuatro meses e hicimos una convención ahora el 18 de Diciembre con gente de Tucuman y Jujuy el evento se llamo '**Manganime 2001**'. Aguante **Cowboy Bebop** yo lo vi entero en su versión española y ahí fue que conocí al mejor animé de los noventa , me hiso re cagar de odio lo que hizo **Locomotion** al no promocionarla como se merecia y es por eso que aquí no cumplio con las espectativas esperadas.Bueno me despido deseandole lo mejor para siempre felicitando a **Patricio Land** por ser el mejor editor de una revista de anime ya que **Lazaro Muñoz** de **Minami** es un tremendo salame y no quiero nombrar otros, ¡ah! por cierto mandamos un corresponsal a **Expo-comics y Anime** y saco fotos a su Stand ya se las voy a mandar para que me digan quien es quien un saludo enorme y sigan que a pesar de la crisis en Salta seguimos comprando surevi, ¡Sayounara!

P/D:Espectacular el numero de **Cowboy** y aguante Yoko Kanno,Vicious,Faye, y todo el universo Bebop.

Bueno, cualquier día me dejo caer por su provincia donde seguramente podremos hacer alguna exhibición de artes marciales y venta de cosméticos, pero por ahora me tengo que despedir.

Espero encontrarme con ustedes el mes que viene, en ésta mi sección de la revista donde les contaré todo sobre mi próxima película: 'Encrucijada', es con otro viejo - pero más negro- y yo que toco la guitarra.

¡Practiquen la grulla!
Los quiere mucho-macho,
Daniel San.



¿NO TE OLVIDASTE DE PEDIRLE ALGO AL KIOSQUERO?

PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

ARGENTINA $6.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU N$ 10

NUMERO 37

¡EL ESPECTACULAR REGRESO DE LARA CROFT!

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

ADEMAS:

WIPEOUT FUSION
DROPSHIP
STAR WARS: RACER REVENGE
DIGIMON: RUMBLE ARENA
GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA
SPACE CHANNEL 5 2
SHADOW MAN 2ECOND COMING
Y LA ENTREGA DE PREMIOS A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO

¡CON LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS Y TRUCOS!

STATE OF EMERGENCY



VIRTUA FIGHTER 4



MAXIMO







■ TE MOSTRAMOS LAS ULTIMAS FOTOS Y UNA NOTA EXCLUSIVA DE TEKKEN 4

NEXT LEVEL